ENCANTADOS DO RIO PARDO

Um jogo de interpretação e educação ambiental

FICHA TÉCNICA

Desenvolvimento das regras, autoria do texto e criação principal: Eli dos Santos

Pesquisas em educação ambiental, leitura sensível e complementação textual: Edna Costa

Revisão:

Ilustrações, diagramação e identidade visual: Cordeiro de Sá

Produção do material:

Coordenação e supervisão do projeto: Simone Kandratavicius

Entidade parceira: Associação Cultural e Ecológica Pau Brasil

Entidade financiadora: FEHIDRO

Jogadores das sessões de testagem: participantes no *Memorial da Classe Operária – UGT*, Cristine, Edna Costa, Simone Kandratavicius e Solange Bispo; convidados do *RP Quadrado* e da *Caravana do Absurdo*; convidados pessoais, Cleber Rosa, Daniela Gabeloni, Gloria Matchula, Prispitila e Solange Bispo.

Uma apresentação para Encantados do Rio Pardo

E aí? Tá afim de ter poderes incríveis num mundo de faz de conta?

Jogos de Interpretação trazem os cenários e as regras para imaginar uma situação, um problema que precisa ser resolvido pelos jogadores. E cada uma das pessoas jogando tem que tentar usar das suas habilidades imaginárias para investigar e solucionar aquele problema específico. Um faz de conta com regras, um videogame que não precisa de bateria. Jogos são isso mesmo, uma pequena simulação divertida de pequenos problemas da vida real. Mas eu vou tentar não ficar falando dessas tecnicalidades chatas. Esses jogos existem porque são divertidos acima de tudo. Seja pelo desafio ou pelos poderes que se ganha ali.

Você pode não ser um ser poderoso como um Encantado na vida real, pode não ter espíritos ancestrais que te concedem poderes. Mas você pode ter certeza que algumas vezes a sua capacidade de lutar por aquilo que é certo é o equivalente a ter a união de um Cateto. Que sua capacidade de perceber que alguém não está bem e precisa de ajuda é digna de um Carcará. Ou que às vezes coisas difíceis acontecem, mas você se vê sendo tão resistente quanto uma Jiboia. Jogos interpretativos são super interessantes e nos ensinam um bocado sobre como enfrentar conflitos e resolver problemas. E são também um caminho aberto para nossa imaginação.

Não existe nada mais poderoso do que a imaginação. E você sabe disso, não sabe? Só de imaginar algo ruim ou que nos dá medo já ficamos apreensivos e preocupados. Mas o mais mágico da nossa imaginação é que o mesmo é verdade também para todas outras coisas que imaginamos. Se você começar a construir na sua cabeça cenários onde sua confiança é maior, seu medo não existe e você é capaz de enfrentar todos os desafios que vêm pela frente. Pode fazer com que a sua confiança aumente um cadinho e que você se sinta mais seguro diante das adversidades. Essa é outra faceta que é muito interessante dos jogos interpretativos.

Mudando o mundo à sua volta

Imaginação é um elemento essencial nesses jogos. Nunca tive medo da minha imaginação, ela sempre foi minha amiga. Eu nasci numa cidade pequena no interior de Minas Gerais. Foi lá que eu comecei a jogar jogos de interpretação, hoje eu trabalho escrevendo jogos, sou autora e Game Designer. Foi uma jornada e tanto, mas mais do que

isso; passar dias jogando me dava a possibilidade de ser tudo o que eu queria sem sequer tirar meus pés do chão.

Os dias que passei na beira do rio pescando com minha família eram salpicados de momentos em que eu me sentava no banco de areia e ficava imaginando monstros saindo do rio ou pensando se no meio dos bambuzais não tinham sacis tentando fazer tudo dar errado em algum canto. Ou quando eu andava pela cidade, fazendo tarefas monótonas para minha mãe, ficava planejando a próxima aventura que ia ter com meus amigos no jogo. A casa da esquina virava o lar de um fantasma travesso ou o terreno baldio que pegou fogo semana passada, agora tinha uma árvore milenar vingativa, irritada com quem cometeu tal crime.

Isso é tudo que você precisa para jogar um jogo desse tipo. **Imaginação**. E para mim tudo era um cadinho de inspiração para minhas aventuras com meus amigos.

Hoje fico torcendo pra que nesse momento, em alguma cidade pequena existam pessoas como eu. Que num dia fresco e monótono de verão se sentam para fazer seu primeiro personagem de jogos interpretativos, conhecidos também como RPGs e passam ali algumas horas se divertindo, resolvendo mistérios, indo para mundos cheios de possibilidades, fantasia e aventuras. Se você deixar sua imaginação pode te levar para lugares incríveis. E jogar um jogo de interpretação é só um jeito muito divertido de deixar sua imaginação correr solta.

Algumas curiosidades sobre Jogos Interpretativos

Também conhecidos como RPGs de mesa, esses jogos existem desde meados dos anos 70. E são isso: jogos divertidos de jogar com seus amigos. Sem o auxílio de outras mídias, sem nada ligado na energia elétrica ou algo do tipo, só uns amigos sentados imaginando histórias. Às vezes num mundo medieval de fantasia, outras num futuro emocionante e distópico com armas laser, em outros é só visualizar sua cidade e os segredos escondidos nas matas e nas esquinas.

Sabe a Caverna do Dragão? É baseado em um desses jogos. Inclusive já existiu uma revista nacional dedicada ao RPG! Quem ainda lembra da Dragão Brasil? Ela até ainda existe em formato digital, mas no passado ela chegava nas bancas no país todo!

Já teve RPG que virou série animada como *A lenda de Vox Machina*. Teve o Cellbit jogando *Ordem Paranormal* ao vivo com mais de vinte mil espectadores. Já teve

Dungeons and Dragons em *Stranger Things*. E tem um bocado de jogos sendo feitos por escritores incríveis Brasil afora. Pode ser que depois de jogar este jogo e se divertir um bocado eles podem ser sua próxima parada caso você goste de Jogos Interpretativos.

Bom, isso é tudo história. Acima de tudo, espero que vocês se divirtam.

Nina Bichara

Game Designer Editora e co-autora de Karyu Densetsu

Prefácio

ENCANTADOS DO RIO PARDO

Um mundo encantado bem ao seu alcance. Você decide que personagem quer ser e define as suas características, habilidades e capacidades especiais. Você cria a sua própria história e ainda escolhe o seu animal sagrado, o Mekarô, como é chamado na língua dos kayapós. Aquele que vai transformá-lo num ser Encantado para superar os desafios do jogo. Juntos vocês decidem o desfecho da história.

Os jogos nos convidam a uma conexão profunda com a nossa cultura, já dizia o filósofo Johan Huizinga, em seu livro *Homo ludens*, os jogos são tão antigos quanto a nossa humanidade. A nossa capacidade simbólica é o que nos define como seres humanos, jogar faz parte da natureza humana.

O poeta Fernando Pessoa em "Os jogadores de xadrez" descreve com maestria quão absortos ficam os dois jogadores enquanto a guerra da Pérsia acontece lá fora.

O que levamos desta vida inútil

Tanto vale se é

A glória; a fama, o amor, a ciência, a vida,

Como se fosse apenas

A memória de um jogo bem jogado

E uma partida ganha

A um jogador melhor.

São vários os tipos de jogos e inúmeros os seus potenciais educativos, a experiência proporcionada pela suspensão, ainda que momentânea, da realidade nos permite um espaço de criação. Os jogos de papéis, RPG (do inglês role-playing games) trazem uma dimensão ainda mais emocionante ao nos permitirem a criação de personagens, a invenção de possibilidades, a tomada de decisão, a interação com os outros jogadores, a imaginação de cenários possíveis para solucionar o problema em questão.

Desde à criação do primeiro jogo de RPG *Dungeons & Dragons* em 1970, nos Estados Unidos, este tipo especial de jogo se destaca pela experiência imersiva que promove nos jogadores em toda sua complexidade.

Para os educadores e educadoras ambientais é uma carta na manga que deve ser utilizada sempre que possível, uma vez que o que mais precisamos despertar nos aprendizes é a capacidade de agir e de olhar para o mundo de forma diferente, por uma cultura do cuidado com o outro e com o lugar onde que vivemos.

Por uma lógica que vá em direção da conexão, da relação perdida ou esquecida com nosso passado não tão distante, com a sabedoria que nos conecta como partes do ambiente como um todo. Como ensinar pertencimento, respeito e cuidado se não for através da vivência prática, das situações-problema em que nos vemos diante do conflito de percepções, visões de mundo e interesses? O jogo nos possibilita o ponto de encontro, urgente e necessário em suas três principais dimensões: em mim, com o outro e com o mundo que habito.

O jogo nos permite contar histórias e mudar o rumo das nossas ações, somos os protagonistas da situação com toda a nossa complexidade, luz e sombra em todas as contradições possíveis e imaginárias.

Podemos transformar as situações contando e inventando histórias, podemos voltar a ser criança ao jogar, e assim resgatar aquele olhar profundo de curiosidade, conexão e empatia que trazemos ao nascer. Os jogos de papéis tem ainda o poder mágico de nos transportar para uma outra realidade, onde podemos ser o que quisermos. A liberdade da criatividade que vamos perdendo ao longo dos anos. Os jogos também nos aproximam dos jovens, já que é uma linguagem tão presente em suas vidas. Empatia é adentrar no mundo do outro e chamar para a conversa. Assim a educação acontece de forma fluida, sem resistência. Educação é diálogo, um ponto de encontro, nós oferecemos as ferramentas, criamos o cenário, convidamos os jogadores e eles, enquanto aprendizes, trazem sua energia e toda a sua vitalidade com o que mais gostam de fazer. E assim como mágica, o aprendizado acontece, o olhar se torna mais atento para as águas e os rios, para o planeta que habitamos, nossa casa comum. A diversão entra no processo e de repente perdemos a noção do tempo, ao interagir com o outro, aprendemos sobre nós mesmos porque o mais legal é jogar junto e aprender junto, em comunhão, mediatizados pelo mundo, como dizia o grande mestre Paulo Freire. Ao jogar exercitamos a nossa

capacidade de conviver com o outro neste mesmo ambiente cheio de conflitos e ao mesmo tempo com tantas possibilidades de diálogo.

Que o jogo seja percebido como uma grande e potente possibilidade de ser e estar no mundo, através da colaboração, do ganha-ganha e da inteligência coletiva que está entre nós. Sejam todos muito benvindos ao mundo dos Encantados do Rio Pardo, boa diversão e boa leitura!

Maria Eugênia (Marô) Camargo

CAPÍTULO 1

INTRODUÇÃO

SOBRE O QUE É ESSE LIVRO?

Onde tem rio, tem gente vivendo. Essa gente pode ser humanos que constroem seus abrigos, aldeias, vilas e cidades próximas a uma fonte de água doce, essa gente pode ser macaco, onça, anta, cotia, tucano, sucuri, morcego, tucunaré ou qualquer outro bicho que vê nas margens do rio a chance de beber água, encontrar folhas verdes ou caça viva para comer. Onde tem gente vivendo sempre tem um rio.

E cada rio tem seu próprio jeito de ser. Alguns são falantes e agitados, outros imensos e desapressados, alguns são cristalinos, outros profundos e misteriosos. Também os rios carregam os jeitos de ser de todas as gentes que ali viveram e ainda vivem. Esses jeitos de ser – essa alma do lugar – contam histórias o tempo todo, sempre à espera de que alguém as ouça.

Esse livro que você segura agora nas suas mãos é sobre essas histórias. Em *Encantados do Rio Pardo* você e um grupo de amigos poderão descobrir e contar as próprias histórias sobre essas gentes tentando viver de forma saudável, bela e alegre, mas tendo que lidar com os perigos que ameaçam a pureza das águas do rio Pardo. Aqui a história é de vocês!

JOGOS DE INTERPRETAÇÃO

As primeiras pessoas a habitar a região que hoje conhecemos como a Bacia Hidrográfica do Rio Pardo foram os indígenas da etnia Mebengokrê (parentes bem próximos dos Kayapó). Eles sabem muita coisa sobre a importância de se contar boas histórias e saber como contá-las. Os sábios mais velhos das aldeias se sentam ao centro do pátio e reúnem os mais jovens em volta de uma fogueira durante a noite, para narrar grandes feitos. Eles acreditam, com razão, que histórias podem mudar o destino do que está por vir.

Toda história começa com um pequeno fiapo de palavras e ideias até se tornar uma longa jornada rumo ao desconhecido e ao encantamento, como a nascente que logo

vai seguindo seu caminho por entre pedras e caindo por bicas, se juntando com as águas de outras nascentes e de chuvas até se tornar um caudaloso rio correndo por curvas e curvas, margeado por campos e matas, morros e casas, até se perder de vista.

Da mesma maneira, *Encantados do Rio Pardo* é um jogo de contar histórias em que se sabe como ela começa, mas não como ele termina. É um Jogo de Interpretação (também chamado de "Roleplaying Game" ou RPG). Aqui um se senta junto e narra grandes feitos. Cada jogador vai poder imaginar um herói mágico e contar aos outros jogadores como ele se parece, como ele pensa e como ele tenta agir diante dos perigos que ameaçam as águas, as terras e as gentes em torno do rio Pardo.

Como todo jogo, *Encantados do Rio Pardo* possui regras. Elas não são muitas e são fáceis de aprender, em pouco tempo todo o grupo já terá se apropriado e precisará consultar este livro bem pouco. As regras existem justamente para que o grupo saiba se a ação do herói foi bem sucedida ou não, se uma escarpa rochosa foi escalada ou não, se uma criatura do rio aceitou fazer acordo ou não, etc. As regras ajudam a contar a Crônica (que é como se chamam essas histórias).

> Provavelmente você e seus amigos sempre jogaram de jogos de interpretação, mas nunca se deram conta. Tente de se lembrar de quando brincavam de ser um personagem dos filmes ou dos livros de que gostavam. Você agia como se fosse ele ou ela, você se imaginava como ele ou ela e tomava decisões como se fosse ele ou ela. Seus amigos também. Mas de repente, sua amiga, que no jogo era a Mulher Maravilha, lançava uma corda imaginária para te prender e você dizia que ela não tinha conseguido. Se tivesse um MC por perto, ele é quem ajudaria vocês todos a imaginar melhor a cena (e porquê ela está acontecendo e para onde ela vai depois) e também quem ajudaria a usar as regras para saber que a corda de um personagem foi capaz ou não de prender o outro. A diferença é que em *Encantados do Rio Pardo* você pode fazer isso tudo confortavelmente sentado (mas se quiser se levantar, agitar os braços, andar para o outro lado da sala e falar com uma voz diferente enquanto age como seu herói, faça isso, vai ser incrível!). Tente imaginar que vocês todos são roteiristas e atores de uma peça de teatro que está sendo escrita e ensaiada ao vivo. Agora, imagina que a plateia que está assistindo também são vocês. É isso. Façam o melhor possível para se divertirem e se orgulharem do tempo que passarem juntos!

Para garantir que as regras sejam aplicadas de forma justa e que cada jogador possa interpretar seu herói durante as aventuras que estão sendo contadas, um dos jogadores assumirá o centro do grupo. Esse jogador aqui é chamado de Mestre das Crônicas (ou MC) e ele tem grandes responsabilidades: ele deverá conhecer bem todo o

cenário descrito nesse livro e também as regras, ele é quem vai começar dizendo ao grupo de jogadores onde seus personagens estão no começo da crônica e ele é quem, pouco a pouco, vai soltando os fiapos que se unirão e formarão a história de grandes feitos. O Mestre das Crônicas é responsável por dizer aos outros jogadores quais regras usar para saber se um personagem consegue ou não realizar uma ação e também é ele quem vai dizer o que acontece depois que um herói diz ou faz algo, ou mesmo o que ele viu, ouviu e sentiu antes de algo acontecer.

O Mestre das Crônicas também vai ter o divertidíssimo papel de interpretar todos os outros personagens que os heróis encontrarão. Sejam aliados, sejam adversários, sejam criaturas misteriosas, sejam pequenas participações. Cada uma dessas personalidades pensará e se comportará de acordo com os planos, desejos e imaginação do Mestre das Crônicas. Além disso, o Mestre das Crônicas é quem conhece tudo o que está acontecendo na Crônica: para onde ela deve se encaminhar, o que ainda está para acontecer e o que realmente significam determinados eventos. Ainda assim, esse jogador precisará volta e meia improvisar suas ideias, pois algum herói pode tomar uma decisão que ele não esperava e dirigir todo o grupo de personagens para outros lugares e outra situação.

IMAGINAÇÃO, AMIGOS, REGRAS, DADOS E PAPÉIS

Além deste livro e de juntar seus amigos para imaginarem empolgantes aventuras de magia e perigo, você precisará também ter por perto canetas (ou lápis ou giz) e papéis, caso queira esboçar melhor um cenário ou anotar uma informação importante. Também serão necessários três dados convencionais de seis faces, como aqueles que você já deve ter visto em outros jogos ou à venda na mercearia da esquina ou mesmo perdido atrás do sofá na casa da sua madrinha.

Esses dados são necessários por conta das regras do jogo. Como você verá mais adiante, os jogadores que interpretaram os personagens criarão cada um o seu a partir das regras e do cenário aqui descrito. Cada personagem será um Encantado do rio Pardo, uma pessoa que era apenas humana até o dia em que passa por um grande perigo e a partir de então o espírito de um animal passa a viver dentro dela e lhe dá algumas características especiais. Essas caraterísticas serão fundamentais para combater os perigos que ameaçam o rio Pardo, como toxicidade e devastação, e também para negociar a paz com os espíritos antigos e feridos que perambulam pela região em busca de justiça.

Todas as informações para definir o personagem, como a aparência, a história e também as capacidades mágicas e os conhecimentos e habilidades do dia a dia serão registrados numa Planilha de Personagem (há um modelo ao longo do livro que pode ser livremente copiado para fins de jogo). Muitas dessas características estarão representadas por valores numéricos de 1 a 3. É a partir desses valores que as regras funcionarão. Você lança os dados e confere o resultado, podendo obter um sucesso ou um fracasso. As regras todas, tanto para criação de personagens, quanto para o resultado das ações e para as descrições dos outros personagens interpretados pelo Mestre das Crônicas serão explicados detalhadamente mais à frente neste livro.

UM CENÁRIO MÁGICO EM PERIGO

Como você já deve ter percebido, as histórias desse jogo acontecem em torno da Bacia Hidrográfica do Rio Pardo, uma grande área no interior do Estado de São Paulo e do sul do Estado de Minas Gerais, que é banhada e beneficiada pelos 573 quilômetros que o rio Pardo percorre desde sua nascente na cidade de Ipuiúna até sua foz na cidade de Barretos, onde deságua no rio Grande. Seu trajeto percorre importantes cidades como Poços de Caldas, São Simão, Mococa, Cajuru, Altinópolis, Ribeirão Preto, dentre várias outras.

Nos últimos séculos ele vem servindo como importante fonte de alimento e água potável para indígenas, bandeirantes, camponeses e citadinos. Suas águas de cor parda são ricas dos mais diversos peixes e em minerais, tendo suas margens irrigado plantações de café, laranja e muitos outros cultivos. Também tem servido para as práticas recreativas de banho e caiaque, bem como trilhas e contemplação. Cachoeiras, matas e cavernas complementam essa paisagem de longos campos e abaulados morros.

Entretanto, o avanço das áreas urbanas tem modificado seu percurso, drenado áreas e consumido demasiadamente seus recursos. A construção de represas para usinas hidrelétricas tem impactado a vida de animais terrestres e aquáticos que dependem de seu leito para se alimentar e se abrigar. Escoamento de dejetos por esgotos não tratados e o uso de agrotóxicos tem contaminado a pureza que brota do Aquífero Guarani. Algo precisa ser feito com urgência. E é aqui que os Encantados entram nessa história.

Encantados do Rio Pardo imagina esse mesmo cenário que todos os habitantes e visitantes da região conhecem. Mas com um toque de magia, mistério e aventura. A partir dos mitos deixados pelos Mebengokrê, que por aqui passaram em suas andanças rumo ao oeste do Brasil, e das lendas que todos os europeus e angolanos que aqui chegaram no período das bandeiras e depois trouxeram consigo, este livro propõe uma nova interpretação dos fatos (afinal, *Encantados do Rio Pardo* é um jogo de interpretação, não é?).

Antigos espíritos naturais das matas e, principalmente, das águas, têm vagado inconsoláveis diante de tanto perigo e devastação. Alguns estão furiosos, outros estão amargos. Também há espíritos de humanos e bichos que vem morrendo de forma cruel e injusta pelas ações nocivas perambulando aqui e acolá. Você já deve ter ouvido contos sobre fantasmas na sua cidade, ou folclores sobre lobisomens na área rural, ou mesmo pode ter visto uma bola luminosa pairando sobre as águas do rio Pardo em uma noite escura e fria. Pois bem, eles também darão as caras neste livro.

Mais ainda, esse cenário está habitado por jovens e famintos espíritos gerados a partir de poluição, de matança e de grandes máquinas metálicas repletas de espinhos e engrenagens. São Desertores, espíritos que tem se tornado cada vez mais vivos no rio Pardo, saindo pouco a pouco dos mundos subterrâneos e invisíveis do dia a dia e encarnado em assustadoras realidades bem próximas aos habitantes humanos e bichos.

Por sorte, *Encantados do Rio Pardo* também imagina uma esperança para o futuro e uma força heroica para enfrentar essa tragédia. Mais uma vez interpretando a visão de mundo que os Mebengokrê tiveram sobre essas terras, este jogo apresenta a possibilidade dos jogadores se encontrarem no papel dos Encantados e contarem suas histórias. Os Encantados são feitos de Mekarôs, o espírito seis animais, que em tempos idos morreram e não descansaram, sempre sentindo falta da vida à beira do rio Pardo. Agora, eles encontraram uma forma de entrar nos corpos de jovens humanos da região e se misturarem a eles, dando-lhes habilidades fantásticas como asas, resistência, olhos perspicazes, ouvidos apurados, empatia, etc. E também permitindo que esses jovens viajem entre o mundo visível da natureza e o mundo invisível dos espíritos para encontrarem a melhor solução que garanta um futuro para os vivos e uma paz para os mortos.

Mas nem sempre o combate é a melhor solução. Aliás, poucas vezes ele realmente é necessário. Buscar informações, investigar os fatos e acima de tudo criar intervenções eficazes nas cidades e nos rios costuma ser bem mais interessante. Para tanto, você e os outros personagens dependerão de boas Crônicas, um MC justo, jogadores criativos e sorte nos dados. Além deste livro..

COMO USAR ESTE LIVRO?

Entenda como um guia de referência. Ele vai te contar sobre o rio Pardo e sobre os Encantados, ele vai te apresentar as Criaturas e Espíritos da região e ainda te orientar nas suas primeiras crônicas. Ainda assim, você sempre dependerá de bons e corajosos amigos, de um lugar e um tempo para jogar e, principalmente, de imaginação. Suas aventuras apenas começam neste livro. A continuação delas está na sua mesa de jogo e talvez vocês nunca queiram que acabem.

Ainda assim, é sempre bom ter este material por perto, caso queiram consultar uma regra, rever uma informação do cenário, buscar uma inspiração de adversário ou melhorar seu personagem. Para isso, foi organizado em capítulos da seguinte maneira:

- **Capítulo 1: Introdução:** exatamente o capítulo que você está acabando de ler. Ele serve para dar um panorama geral do que está por vir e uma ideia de tudo aquilo que você já tem em mãos.
- **Capítulo 2: Encantados:** já aqui é onde são apresentados os personagens principais do jogo. Suas características, similaridades e diferenças são descritas, bem como a forma de construir seu personagem humano com espírito de animal e dicas de como melhor interpretá-lo. Embora um Mestre das Crônicas possa conduzir um jogo razoável sem ter lido esse capítulo, recomenda-se que todos os jogadores o leiam atentamente.
- **Capítulo 3: Regras do Jogo:** tudo o que você precisa para entender o quê (e como) seu personagem pode fazer está nesse capítulo. Também tudo aquilo que um Mestre das Crônicas deseja saber do que pode acontecer numa sessão narrativa é detalhado aqui. Realmente, todos os jogadores precisam saber do que se trata esse capítulo.
- **Capítulo 4: A Bacia Hidrográfica do Rio Pardo:** aqui é onde a história e geografia do rio Pardo e sua região é descrita, tanto a realidade quanto

parte da magia desse jogo. Seus habitantes e suas casas também estão nesse capítulo. Basicamente, o cenário principal do jogo, com mitos, vegetação, vida animal, cachoeiras, matas e cidades são apresentados aqui de forma suficiente para situar suas Crônicas. É bem interessante que todos os jogadores leiam esse capítulo.

- **Capítulo 5: Aparições, Visagens e Outras Criaturas do Nosso Folclore:** esse capítulo contém um apanhado geral dos espíritos imaginados para o jogo. Criaturas mitológicas, seres saídos das lendas e do folclore, monstros modernos da devastação ambiental, ameaças às cidades, feras da natureza e toda gama de fantasmas da região que os mais velhos contam por aí nas reuniões de família. Tudo isso e muito mais estão nesse capítulo. Por revelar tantos mistérios, recomenda-se que apenas o Mestre das Crônicas leia essa parte. Também se recomenda que ele saiba guardar segredos até a hora certa de revelá-los.
- **Capítulo 6 – O Mestre das Crônicas e "Rio Adentro, Rio Abaixo":** esse capítulo é destinado ao jogador que foi escolhido (ou que se voluntariou) a ser o Mestre das Crônicas (MC). Sugestões de como organizar uma sessão com os amigos, dicas de como conduzir melhor sua Crônica e pinceladas de muito do que pode ser feito em *Encantados do Rio Pardo* estão contidas aqui. Também esse capítulo apresenta uma Crônica introdutória escrita especialmente para que o MC que acabou de ler esse livro e deseja reunir um grupo de Encantados para entender e resolver um problema que está acontecendo numa das margens do rio Pardo.

Agora, inspire fundo, sente-se confortavelmente, encha seu copo de água e vire a página. A aventura vai começar e você não quer perder nenhum detalhe dela. As gentes e os espíritos do rio dependem das suas próximas decisões.

CAPÍTULO 2

OS ENCANTADOS

Como você já sabe, neste jogo as histórias serão vividas pelas personagens que sua turma interpretará. No fim desse livro, há seis personagens prontinhos para uso, com seus nomes, descrições, história pessoal, informações importantes e estatísticas. Mas a verdade é que uma parte divertidíssima dos jogos de interpretação é imaginar as próprias personagens, escolher cada uma das características deles e dar vida a eles.

Uma dica que vale a pena seguir na hora da criação da personagem é pensar em características do próprio jogador, que ele gosta muito e gostaria de aprofundar. Outra dica, é pensar em traços e elementos que o jogador não possui, mas gostaria de explorar melhor para saber qual é a sensação de tê-las e como pode trazer isso para a vida fora do jogo.

É claro, nesse jogo as personagens são dotadas de uma certa magia, são encantads! E nem sempre vemos esse tipo encanto acontecendo nas nossas vidas, não é? Então, não se esqueça de levar em consideração que esse é um jogo sobre combater os perigos que assolam a Bacia do Rio Pardo. Tanto com essa magia, quanto com conhecimento e ação.

Comentado [E1]: AS personagens são encantadas. Se for OS personagens, são os encantadOS

MITO DE ORIGEM

Em um período muito distante, mais de 10.000 anos atrás, os primeiros seres humanos chegaram à região do rio Pardo. Naquela época, o rio não tinha esse nome e a paisagem era coberta de árvores do Cerradão. O clima era mais fresco, o chão era mais úmido e havia comida em abundância. Foi às margens dos entroncamentos dessas águas todas que os primeiros seres humanos, da tradição Umbu lascaram suas pedras e fizeram instrumentos.

Não se tem certeza de onde eles foram parar, mas sabe-se que depois deles, uns 6.000 anos atrás, chegou outro povo, da tradição Humaitá. E eles também fizeram suas moradas e suas cerâmicas. Mas também partiram deixando poucos vestígios e muitas dúvidas de onde foram parar.

Então, em algum momento do passado, tendo ouvido falar de rios afluentes gorgolejando na superfície e matas cheias de animais e frutas, o povo mebengokré encontrou os lugares que seus ancestrais viveram e lá fizeram suas aldeias. Acreditavam que essas aldeias eram o centro do mundo e encontravam tudo de que precisavam ao redor.

Nas margens do rio Pardo lavavam seus pertences e pescavam apenas os peixes que precisavam consumir. Ali era a morada do Dono das Águas, a quem tratavam com muito respeito e harmonia. Já na viva e verdejante floresta, encontravam as madeiras para construir suas ocas e a caça e fruta de que se alimentariam. Acreditavam que o Dono da Mata habitava aquela parte e agiam sempre com a responsabilidade e a justiça que ele merecia. E no céu acima da aldeia, acreditavam que uma antiga e gigantesca aranha tecia sua teia para proteger o mundo da escuridão e para acolher todos aqueles que partiam dessa vida.

Comentado [E2]: Uma curiosidade: na região amazônica existe a Rainha das Águas, que no sincretismo religioso virou N. Sra. de Nazaré. Interessante no Sudeste termos seres no masculino (Dono das Águas, Dono da Mata).

E assim os mebengokré viveram por séculos. Mantinham serenidade e paz de espírito com as atividades cotidianas da aldeia e em contato com os seres que habitavam matas e rios. À noite, se reuniam no centro da aldeia, cercados pela fumaça de fogueiras e cachimbos, onde contavam histórias em honra de todos aqueles que se foram, sejam humanos ou outros animais. Era uma das formas de se proteger de ataques noturnos de algum inimigo que aproveitava a escuridão das matas.. Mas então uma ameaça nova e desconhecida chegou, em plena luz do dia, vinda dos morros e matas a leste.

Nos séculos XVII e XVIII, grupos de expedicionários e bandeirantes começaram a chegar cada vez mais próximos do rio Pardo. Eram compostos por colonizadores europeus e seus descendentes, alguns nobres e alguns penitentes. Vinham em grandes caravanas buscando pepitas de ouro. Derrubavam árvores que encontravam pelo caminho, matavam animais que não iriam comer e abriram buracos no chão e nos morros. Foram eles que, despertaram novos inimigos do rio Pardo, como a devastação, a escassez e a desertificação.

Ao perceberem o perigo que estava chegando e que não poderia ser contido, os mebengokré partiram para o oeste, juntando-se com seus parentes kayapós. Foi uma despedida difícil, pois tinham muita reverência e gratidão ao Dono das Águas. Por conta disso, antes de partirem fizeram um último ritual de proteção para o rio Pardo.

Comentado [E3]: Entendi que os mebengokré, por meio dos rituais, pedem ao Dono das Águas que proteja o rio Pardo. Da forma que estava, parecia que os mebengokré que protegiam o rio Pardo diretamente.

Com autorização do Dono das Matas procuraram e caçaram animais que consideravam sagrados. Então confeccionaram urnas de cerâmica decoradas que foram enterradas nas margens leste do rio com os ossos dos animais dentro. Esperaram anoitecer e levantaram muita fumaça, até que Koikwa, a aranha no céu, recebesse os nomes e as belezas de cada um desses animais. Dessa forma, em algum momento de extrema necessidade, quando os inimigos e malefícios ameaçassem todo o reino das águas e das matas em torno do rio Pardo, a aranha Koikwa traria de volta a vitalidade desses animais para os humanos de bom coração. E assim eles poderiam guardar o centro do mundo e trazer o equilíbrio de volta.

Quando acabaram o ritual, os mebengokré foram embora sem deixar vestígios. A região ficou deserta de vida humana até os bandeirantes e expedicionários chegarem. Por essa razão, chamaram essas terras de *desertão*. E depois de *sertão* em seus mapas. Aqui, os colonos ergueram postos de apoio para outros exploradores, madeireiros e mineradores que migravam para o oeste com suas armas e ferramentas. Esses postos cresceram para acolher famílias e começaram a necessitar de igrejas para a nova fé. Em algum tempo, os agrupamentos viraram cidades e o passado dos mebengokré foi esquecido, juntamente com os Donos das Águas e das Matas.

E assim foi até que na passagem do fim do século XIX para o início do século XX, um grupo de tupinambás vindos do Nordeste passou pela região do rio Pardo e se deparou com estradas cortando matas, pedras cobrindo margens de rios, morros sendo esburacados, máquinas no lugar de animais e casas quadradas no lugar de aldeias circulares. Ao invés de lamentarem, eles honraram os antigos moradores da região em suas preces. E com a fumaça de seus cachimbos foi despertando de novo o nome de cada animal sagrado e de cada ancestral do Cerradão e do rio.

Desde então, Koikwa retira cuidadosamente esses espíritos de suas teias e os desce para se juntar ao corpo de pessoas que podem ajudar a combater o desertão e seus aliados. Essa junção de vitalidades é o que dá origem aos Encantados do Rio Pardo e pouco a pouco eles têm erguido suas vozes, suas histórias e suas lutas.

CRIAÇÃO DAS PERSONAGENS

Os jogadores que decidirem por criar uma personagem irão criar justamente um desses encantados: jovens pessoas que, depois de algum incidente que os levou ao limite (como um baita susto, uma incrível descoberta ou mesmo um sério acidente), foram dotados de características e habilidades de algum animal sagrado. Esses dons simbolizam a maneira como os animais percebem a importância do rio Pardo em suas vidas e as escolhas que fazem para protegê-lo.

Para representar isso, os jogadores deverão preencher a Planilha de Personagens (esse livro apresenta algumas dessas Planilhas em branco para que você e sua turma usem, mas não se esqueça de guardar uma para tirar cópias casos queiram criar mais personagens no futuro). E o processo de preenchimento é simples e rápido, sendo dividido em 3 etapas:

1. Descrição da personagem
2. Distribuição dos pontos de habilidade
3. Definição das características especiais

Ao longo dessas etapas, tudo aquilo que você pensou vai tomando forma de maneira que os outros jogadores possam imaginar e compreender melhor sua personagem. Todas as etapas serão melhor detalhadas a seguir.

Descrição da personagem

Como você pode conferir, o início da planilha tem espaços sobre traços físicos e pessoais de cada personagem. Para preenchê-los, basta tirar alguns minutos e pensar como sua personagem se parece. Ela lembra alguém que você conhece? Alguma heroína dos filmes? Alguém sobre quem você leu em algum lugar? Ou alguém totalmente novo?

Comentado [E4]: Às vezes está no masculino e às vezes no feminino. Será que não é melhor padronizar?

E qual será sua história? Ela nasceu em algum lugar na região da Bacia Hidrográfica do Rio Pardo ou veio de outra cidade? Qual o nome recebeu quando nasceu? E por qual motivo? Isso define sua personalidade?

Responder essas perguntas já dá uma boa ideia de como será sua personagem. E não precisa ter lido todo o livro de regras e nem jogar dados. Se quiser, discuta junto com suas amigas e amigos as ideias e tentem criar um grupo que funcione bem junto.

As características que precisam ser respondidas nessa etapa:

Nome da personagem: vale qualquer nome que você pensar, desde que seja coerente com a história e região.

Região de origem: a cidade em que sua personagem nasceu e foi criada.

Idade: as personagens costumam ser jovens, geralmente adolescentes, uma vez que os mekarôs procuram pessoas que estejam em períodos significativos de formação antes de transformá-los em Encantados. Mas não é raro que encontremos pessoas que se encantaram em estágios mais maduros da vida.

Altura e peso: se não tiver uma ideia exata em centímetros e quilogramas, pode tentar algo como baixo ou mediano, magro ou forte, etc.

Gênero: masculino, feminino ou até mesmo neutro.

Etnia: se não ficar confortável em decidir por uma cor, escolha uma etnia, como caucasiano, indígena, árabe, etc.

Sugestão de frase:

Etnia: caucasiano, indígena (guarani, terena, xavante, etc.) ou da África (árabe, yorubá, egípcio, etc).As partes relativas ao **Mekarô** serão explicadas na terceira etapa e a **Vitalidade** de toda personagem no início de uma sessão de jogo é marcada com X em *Sadio*. Conforme será explicado melhor no capítulo seguinte, a *Vitalidade* muda de acordo com riscos que as personagens sofrem durante as Crônicas, como ficar *Ferido* ou *Intoxicado*, cada um com seus efeitos.

Da mesma forma, a **Reserva de Dados** será explicada melhor no próximo capítulo, mas por ora entenda que toda personagem começa com um número de dados reserva igual ao número de jogadores na mesa menos o MC. Por ora, o que é importante saber é que essa reserva é gasta em duas diferentes situações: ou usando alguma característica especial ou quando a jogadora ou jogador desejar muito que sua personagem consiga um sucesso em uma ação importante. Os dados reserva representam a força de vontade do Encantado e todo o apoio que ele recebe do Rio Pardo e suas comunidades.

Distribuição dos pontos de habilidade

Comentado [E5]: Como lidar com essa informação sem ser excludente?

Comentado [E6]: É recomendável não estimular a cor da forma que a gente aprendia na escola (brancos, pretos, amarelos, vermelhos).

Comentado [E7]: Indígenas são os povos originários e entre eles, há várias etnias.

Comentado [E8]: Compliquei, mas foi uma forma de tirar o termo “cor da pele”, que é incômodo. Apenas uma sugestão.

Comentado [U9R8]:

Comentado [E10]: Não entendi a frase, deve ter algum erro de digitação.

Depois de definidas as primeiras impressões de um personagem, é hora de gerar algumas estatísticas para aquilo que ele pode ou não fazer, e a maneira como faz. Isso se traduz em pontos de Habilidades. Na Planilha de Personagem estão listadas 9 Habilidades, mas caso o grupo ou o MC decidam, podem criar novas Habilidades para adicionar ou trocar nessa lista.

Cada Habilidade varia de pontuação entre 1 a 3. Esse valor vai determinar quantos dados o jogador precisa lançar na hora de testar determinada característica ou de tentar resolver determinado desafio. Mais uma vez, o conteúdo das regras será todo detalhado no próximo capítulo e depois de lê-lo é só retornar aqui para tirar qualquer eventual dúvida. Por agora, para a construção das personagens, basta saber que quanto mais pontos em uma Habilidade melhor a personagem é nela.

Leve em consideração a seguinte definição para representar os pontos de Habilidade:

1 ponto na Habilidade significa que a personagem já ouviu falar algo sobre aquilo. Talvez até já tenha visto alguém fazendo algo. Ele é um curioso.

2 pontos de Habilidade significam que a personagem já se interessou mais profundamente sobre o assunto e tem estudado ou arriscado algumas coisas. Ele é um amador.

3 pontos de Habilidade significam que a personagem está bem acostumada a usar essa característica, praticamente dominando-a em seus detalhes. Ele é um profissional.

A distribuição de pontos envolve escolher como colocar 21 pontos em 10 Habilidade e se dá da seguinte forma: escolha 2 Habilidades para receber 3 pontos cada uma, escolha 3 Habilidades para receber 2 pontos cada uma, as outras 5 Habilidades terão 1 ponto cada uma. Dessa maneira, em qualquer situação de jogo a personagem poderá fazer testes e tentar conseguir um sucesso. As personagens nunca são limitadas a tentar agir, mas a chance de sucesso é muito maior para quem se especializou em algumas áreas de conhecimento e atividades.

É importante que essa distribuição seja feita de forma coerente com a personagem e com a Crônica. Uma boa maneira de fazer isso é pensar no seu personagem antes de pensar nos pontos. Do que ele gosta de fazer? Como ele se diverte? A família dele tem

alguma influência política e é financeiramente estável? Ele é obcecado por ter todas as novidades em celulares e videogames? Ela tem feito sucesso nas redes sociais dançando e cantando? Ou começou um curso técnico em gestão ambiental? Ou então cresceu em uma área rural cheio de histórias antigas e pessoas por perto? Tudo isso será representado pelos pontos.

Para melhor compreender e escolher, as Habilidades são:

Artes: representa a cultura e educação da personagem em assuntos como poesia, pintura, música, dança, etc. Alguém com 1 ponto pode dizer que gosta bastante de ouvir música no rádio e sabe reconhecer o nome de artistas na TV, mas alguém com 3 pontos pode fazer uma coreografia inteira ou grafitar uma parede de tirar o fôlego.

Ciências: representa o conhecimento da personagem sobre biologia e geologia, astronomia e química. Alguém como 1 ponto, geralmente, termina o Ensino Médio sem se lembrar de muita coisa sobre o que aprendeu dessas disciplinas. Já alguém com 3 pontos, provavelmente, está pensando um cursar uma faculdade de exatas ou da área de saúde.

Empatia: é a característica que as personagens usam para conseguir se colocar no lugar de outra pessoa e ouvir com a atenção o que elas têm a dizer. Também é uma característica que simboliza a simpatia e a capacidade de criar boas relações com as pessoas. Alguém com 1 ponto talvez fique mais retraído em um evento social, enquanto alguém 3 pontos costuma ser o centro das atenções.

Esportes: representa tudo o que um personagem é capaz de fazer com seu corpo, como corrida, vôlei, escalada, artes marciais, levantamento de peso, contorcionismo e, talvez, dança, berros, etc. Um personagem com 1 ponto é alguém que usa seu corpo no dia e vive bem com ele, sem exigir grandes esforços físicos. Mas alguém com 3 pontos faz das atividades corporais uma prática diária.

Folclore: é o conhecimento popular de histórias, simpatias, chás naturais, superstições. Também é o conhecimento de casos de vida, cantigas infantis, festas regionais, mitos e lendas. Se a personagem criado tiver 1 ponto em *folclore* ele deve conhecer apenas histórias e costumes ligados à sua família ou talvez à região onde cresceu. Porém, se a personagem foi criada tendo 3 pontos de *folclore* ele é capaz até de fazer comidas típicas ou de dizer em qual curva do rio Pardo já foram vistas assombrações.

Máquinas: representa o uso de ferramentas, veículos e outros mecanismos complexos, sejam hidráulicos ou à combustão. Carros, motos, tratores dependem dessa habilidade tanto quanto bombas de pressão ou braços mecânicos. Alguém com 1 ponto nessa habilidade deveria ficar longe de qualquer situação de risco envolvendo maquinários pesados e complicados, já alguém jovem com 3 pontos deve acabar chamando muita a atenção e levantando uma certa suspeita.

Raciocínio: trata de questões como ter ideias, resolver equações matemáticas, compreender a lógica de funcionamento de algum mecanismo ou identificar padrões em uma arte ou uma língua, por exemplo. Essa habilidade não significa necessariamente uma inteligência, mas quão familiarizada uma personagem é em usar suas inteligências. 1

ponto de raciocínio é o equivalente a resolver grande parte de um caça-palavras do jornal, enquanto 3 pontos são equivalentes a corrigir uma planta baixa de um prédio público.

Sobrevivência: significa tudo aquilo que um personagem é capaz de fazer quando está perdido, ferido ou correndo algum risco iminente. Esta é a habilidade que escoteiros usam para fazer fogueiras e saber em que direção nasce o sol. Também é a habilidade que paramédicos usam para fazer primeiros socorros ou tratar picadas de insetos venenosos. Se com 1 ponto em *sobrevivência* você consegue se estabilizar e ficar seguro, com 3 pontos você é capaz de sair da situação e resolver seu problema.

Sociologia: é a habilidade de compreender legislações, ações públicas, história, geografia, política, economia e tantos outros assuntos que influenciam na qualidade de vida das pessoas e na maneira como elas são tratadas pelo mundo. Alguém com 1 ponto em *sociologia* fica ciente quando os preços aumentaram muito ou quando as pessoas tem ido à rua manifestar sua insatisfação. Mas alguém com 3 pontos pode acabar participando de coletivos que se organizam na criação de projetos sociais e ambientais, ou na defesa de direito dos trabalhadores.

Tecnologia: representa o uso de tecnologias digitais como celulares, computadores e mídias em geral. Com 1 ponto a personagem faz uso diário de seus aparelhos, sem se aprofundar em muita coisa. Mas com 3 pontos ele consegue programar na linguagem da computação e encontrar informações escondidas na internet.

Depois de distribuídos os pontos, converse com o MC e com o grupo sobre quais tipos de história na vida da personagem justificam os pontos. Também é uma boa forma de definir quais objetos você pode ter ou quais as possibilidades sua vida acaba tendo, ou não, abertas diante de si.

Definição das características especiais

A etapa final da criação de personagem é também a mais prazerosa. Ela é quem transformará seu personagem de um jovem humano comum em um Encantado. É a partir daqui que a magia do jogo começa a acontecer e as crônicas sobre conhecer, proteger e salvar o rio Pardo se fazem possíveis.

Quando os mebengokré fizeram seu ritual no passado, eles selecionaram 5 espécies sagradas de animais da região. Cada uma delas com suas características especiais próprias e cada uma delas com suas motivações para viver melhor junto ao rio Pardo. Essas espécies tiveram seus espíritos levados aos cuidados de Koikwa e depois foram devolvidos a novos corpos, passam a fazer parte do sangue. Corpos de pessoas que seriam capazes de compreender a importância das águas para a manutenção da vida e para a promoção da beleza no mundo.

Esses espíritos, na língua dos kayapós, é chamado Mekarô. Quando um jogador for finalizar seu personagem ele escolhe um dos 6 Mekarôs disponíveis. A escolha é feita tanto por afinidade com aquela espécie de animal, quanto pela motivação que os levou a se juntar com seu personagem. Repare que cada Mekarô se une à pessoa depois de algum

tipo de situação limite. Isso entra na história da personagem, uma vez que a situação limite é aquela onde alguém corre um risco sério e depois retorna transformado, com novos valores, pensamentos e ações.

Depois de escolhido o Mekarô, o jogador anota na Planilha de Personagem as características especiais daquele animal. Algumas características são internas, ligadas à personalidade, inteligência e emoções. Outras características são externas e só podem ser manifestas à noite, quando as fumaças mágicas cobrem o mundo e menos pessoas estão olhando, mas também quando mais inimigos estão agindo.

Os 6 Mekarôs são o carcará, o cateto, o jabuti, a jiboia, o macaco prego e a onça parda.

Comentado [E11]: No parágrafo anterior são cinco Mekarôs

CARCARÁ

Também conhecido como carancho ou caracaraí, o Carcará é uma das aves de rapina mais comuns no Brasil. Encontrada em campos naturais, pastagens e centros urbanos, é fácil de ser reconhecido pelas penas negras na cabeça e a característica marca alaranjada rente ao bico, que se torna mais avermelhada quando em descanso ou mais amarelada quando em caça ou disputa de território.

Apesar de seus hábitos de rapinagem, o caracará não é considerado um predador especializado, mas sim oportunista e generalista, podendo ser observado inclusive revirando lixos humanos, dilacerando carcaças em beira de estradas ou espreitando ninhos de outras espécies para poder saquear seus ovos e filhotes. Contudo, quando caça, alimenta-se principalmente de pequenos insetos, répteis, peixes e, ocasionalmente, juntando-se em bando para abater uma presa maior.

Os mebengokré, quando escolheram o mekarô dos Carcarás para protegerem o rio Pardo e suas terras, levaram em consideração a capacidade excelente de observação dessas aves. Tanto quando pousam em cercas, prédios e postes, ou quando estão voando ou planando de forma estável no ar, os Carcarás estão sempre observando, vigiando, aprendendo tudo o que podem.

Por esse motivo, é muito fácil esses mekarô encontrarem jovens em perigo e encantá-los. Usualmente, as garotas e garotos que escolhem são aqueles que podem ter sofrido algum tipo de acidente mais sério em ruas e estradas.

Características especiais - a jogadora ou jogador que construir uma personagem Encantada por um Carcará pode escolher uma das três características especiais abaixo:

- Bando: devido aos hábitos de caçar em bando, bem como de limpar parasitas no corpo de bois e urubus, o Carcará tem uma capacidade nata de estabelecer boas relações. Usando ao menos 1 dado reserva em um teste de *Empatia* com dificuldade 7, a personagem consegue inspirar um pequeno grupo de pessoas ao seu redor a trabalharem juntos.
- Rapinagem: no período da noite, quando as fumaças mágicas se afastam do mundo, um Encantado desse mekarô é capaz de fazer penas crescerem em seus braços tornando-os como asas que permitem que salte mais alto e eventualmente plane por centenas de metros. Para isso, é necessário usar ao menos 1 dado reserva e ter sucesso em um teste de *Esportes* ou *Sobrevivência*.
- Voz: entre as descrições mais marcantes dos hábitos dessa ave está a sua vocalização alta, forte e estridente. Ela é capaz de confundir e paralisar sua presa. Usando ao menos 1 dado reserva em um teste de *Sobrevivência* com dificuldade 11, a personagem consegue paralisar um pequeno grupo de adversário por alguns segundos.

CATETO

Chamar um cateto de porco-do-mato é um erro. Por mais que se pareça com os porcos rurais, o cateto (também conhecido como taititu, pecari ou patira) é um animal selvagem. Espalhados por todo o território nacional, em todo tipo de bioma, os catetos costumam se movimentar em grupos muitos grandes, com até 50 outros catetos de diferentes idades. E essa tem sido uma grande força desse pequeno animal contra a caça ilegal: sua união.

Esses grupos, usualmente se guiando pelo olfato apurado e se movendo mais nos períodos mais quentes do dia, abre caminhos diversos pelas matas, pelo barro e pelas margens dos rios. Sempre defendem uns aos outros com bastante agressividade e sagacidade, sem priorizar uma hierarquia. Também se ajudam mutuamente a encontrar alimentos e abrigos, embora não sejam especialmente exigentes a respeito disso.

A escolha desses mal-humorados, porém graciosos, animais como um mekarô se deu pelo fato de que onde há um grupo de catetos costuma haver qualidade do ar, da água,

da fauna e da flora. Dessa maneira, os mebengokré deixaram os mekarôs dos catetos como inspetores da bacia hidrográfica do rio Pardo. Os catetos, por sua vez, escolhem para encantar jovens que tenham em si a disposição para se unir e cuidar de quem realmente importa. Quase sempre o mekarô de um cateto se aproxima de um jovem que tenha sido vítima de alguma violência física mais séria e sobrevivido. Então, uma vez próximo e encantado, o jovem tem a chance de aprender que a agressividade separa e enfraquece, mas a união só fortalece e pacifica.

Características especiais - a jogadora ou jogador que construir uma personagem Encantada por um Cateto pode escolher uma das três características especiais abaixo:

- Bater dos dentes: os catetos emitem uma gama muito ampla de sons vocálicos, para comunicar diferentes sensações ao seu grupo. Mas um som em especial é destinado aos predadores e caçadores. Trata-se de um som incômodo, como um estalo repetitivo e acelerado, do bater de seus dentes. A ameaça implícita nesse gesto não é falsa. Dessa maneira, uma personagem pode usar 1 dado reserva em um teste de *Sobrevivência* com dificuldade 8 para afugentar um adversário. Além disso, o sucesso nessa característica especial ainda acrescenta um bônus na habilidade *Esportes*, caso a personagem precise imediatamente entrar em uma ação de confronto.
- Olfato apurado: os catetos possuem uma glândula próxima à cauda que exala um cheiro forte. Usado para marcar território, também é muito útil em momentos que precisam informar aos colegas do grupo, todos com olfato apurado, qual a sua localização. Por outro lado, uma personagem escolhida por esse mekarô, não pelo olfato (e muito menos por uma glândula de outra pessoa), mas sim magicamente, também é capaz de identificar quem é aliado e bem intencionado e quem é perigoso. Para isso, faz-se uso de 1 dado reserva em um teste de *Empatia* com dificuldade 8.
- Grupo: uma Encantada ou Encantado por um Cateto desenvolve um interesse em sentir-se pertencente e acolhido por um grupo. Tanto para ser cuidado quanto para cuidar. E também para se divertir e crescer juntos. Então, em um teste de *Empatia* com dificuldade 8, fazendo uso de 1 dado reserva, a personagem consegue convencer alguma pessoa neutra ou aliada

a se juntar em alguma tarefa ou demanda. Formando assim um grupo de vínculos fortes.

JABUTI

Os jabutis são répteis exclusivamente terrestres que se adaptaram muito bem à toda a América do Sul, podendo ser encontrados em diferentes biomas, como no interior da Mata Atlântica e do Cerrado. Isso se deve tanto àsas suas pernas fortes e grossas, capazes de longas jornadas, quanto à sua característica carapaça arqueada, com coluna e costelas fundidas, que permite que se protejam de ataques ou que ataquem de volta.

Seres muito queridos e populares na cultura brasileira, os jabutis possuem uma vida muito longa, que usam em busca dos mais diversificados alimentos ou em busca de um parceiro ou parceira para reprodução. Donos de um olfato extremamente apurado, em parte pelo fato de que seus receptores olfativos estão na garganta, os jabutis partem nessas jornadas de forma muito resistente, podendo permanecer um bom período sem água ou alimento, ou até mesmo prendendo a respiração caso precise atravessar um caminho de água a pé.

Toda essa força, resistência e obstinação foi o que levou os mebengokré a escolherem esse mekarô para cuidar do rio Pardo e enfrentar seus perigos. Os jabutis, por sua vez, ao escolher alguém para encantar acabam por escolher jovens que estejam em risco devido à desnutrição ou desidratação. Essa é uma forma tanto de revitalizá-los (os jabutis, entre si, chamam isso de “virar a barriga para baixo”) quanto uma forma de garantir que escolheram pessoas que valorizem o direito àa alimentação saudável.

Características especiais - a jogadora ou jogador que construir uma personagem Encantada por um Jabuti pode escolher uma das duas características especiais abaixo:

- Casco: quando anoitece, mas antes do amanhecer, uma personagem encantada pelo mekarô dos jabutis pode desenvolver placas rígidas ao redor de seu corpo, em padrões poligonais amarelado em relevo. Essas placas, além de belas e sensíveis ao toque, também impedem que o nível de *Vitalidade* da personagem caia para *Ferido* ou *Incapacitado*. Para isso, a jogadora ou jogador precisa usar ao menos 1 dado reserva e ter sucesso em um teste de *Sobrevivência* com dificuldade 8.

- Esconderijo: os jabutis tem sobrevivido por tanto tempo na história da evolução das espécies em nosso planeta, entre outros motivos, graças à sua capacidade de se esconder dentro do casco ou de se mesclar muito bem ao ambiente. Por conta disso, uma personagem que tenha escolhido essa característica especial, em um teste de *Sobrevivência* com dificuldade 8, usando 1 dado reserva, consegue não ser visto caso esteja sendo procurado ou vigiado.
- Resistência: um Encantado do mekarô dos jabutis, quando decide realizar algo importante, é capaz de se concentrar e insistir até alcançar o resultado desejado. Basta usar 1 dado reserva em um teste de *Raciocínio* com dificuldade 11. A partir daí sua próxima ação possível e razoável terá um sucesso automaticamente.

Comentado [E12]: Falta alguma coisa aqui.

JIBOIA

A jiboia é um dos maiores répteis que existem, podendo chegar até quatro metros, e a expectativa de vida relativamente alta até conseguir alcançar todo o seu tamanho, podendo chegar a 30 anos. Seu tamanho impressiona também pela avantajada musculatura constritora nas laterais de seu corpo roliço. É através dessa característica que ela apanha e imobiliza suas presas: comprimindo-as com força e por longo tempo, uma vez que sua dentição não inclui peçonhas venenosas.

São serpentes solitárias que se adaptaram a todo tipo de bioma brasileiro, como matas fechadas, beiras de rio e copas de árvores. Sua coloração varia de escamas irregulares cinzas, marrons ou pretas, camuflando-se perfeitamente ao ambiente em que vivem. Em sua cabeça triangular, possuem olhos que funcionam muito bem à noite, mas também de dia. Além da visão, a jiboia conta com outros órgãos receptores que captam estímulos vibracionais, térmicos e químicos.

A escolha dos pajés do povo mebengokré para jiboia como um dos mekarôs que iriam proteger as águas e terras do rio Pardo, se deveu principalmente à grande capacidade de adaptação da jiboia. Esses animais seriam muito resistentes às mudanças que o ambiente iria sofrer. E de fato foram e são resistentes.

Da mesma forma, uma jiboia escolhe um jovem para encantar que tenha passado por algum tipo de intoxicação ou contaminação e que, durante esse período, tenha desenvolvido grande disposição a se adaptar e ser flexível. Geralmente escolhem aqueles

que, diante o processo de recuperação, também se tornaram pacientes e aprenderam a esperar o melhor momento de agir, como as próprias jiboias durante a caça e mesmo durante a deglutição de animais e ovos, quando elas deslocam parte da mandíbula para ir digerindo seu alimento parcialmente.

Características especiais - a jogadora ou jogador que construir uma personagem Encantada por um Jiboia pode escolher uma das três características especiais abaixo:

- Bafo: apesar de muito pacíficas e dóceis, as jiboias tem um comportamento curioso quando se sentem acuadas. Elas emitem um som com os pulmões para tentar afugentar os adversários. Da mesma maneira, uma personagem do mekarô das jiboias pode emitir esse som, popularmente conhecido como "bafo" ao realizar um teste de *Sobrevivência* com dificuldade 8, usando 1 dado reserva. Em caso de sucesso, a personagem consegue afugentar um adversário ou perseguidor.
- Camuflagem: ao ser bem sucedido em um teste de *Sobrevivência* com dificuldade 8, usando 1 dado reserva, a personagem tem todo o corpo coberto por padrões poligonais irregulares e pequenas escamas. Essa aparência, de alguma forma mágica, dá um bônus de *Sobrevivência* para a personagem durante a noite, tanto para se disfarçar e passar desapercebida, quanto para encontrar rastros e pistas de algo ou alguém que esteja procurando.
- Constrição: ao usar 1 dado reserva em um teste de Esportes, com dificuldade 11, um Encantado ou Encantada pela Jiboia ganha um bônus em ações que envolvam força ou agilidade e flexibilidade. É como se seu corpo se movesse com movimentos mais precisos e pacientes, em ondas.

MACACO PREGO

Simpáticos, inteligentes, sapecas e muito queridos, o macaco-prego abrange um grande número de espécies ligeiramente diferentes e amplamente espalhadas por todo o Brasil, especialmente nas florestas Amazônica e Atlântica. Capazes de improvisar ferramentas com o que encontram na natureza e de se comunicar com gestos e sons vocálicos, os macacos-prego são considerados primatas especialmente inteligentes e sociais. Costumam andar e saltar em grupos com até 30 indivíduos, com quem brincam

e brigam com igual paixão. Também parecem apaixonados por bagunça. São barulhentos, costumam arremessar coisas e, frequentemente, são vistos roubando comida. Todo tipo de comida.

Comentado [E13]: ??

De hábitos diurnos, habitam a copa das árvores, por onde se sentem mais seguros para caminhar em quatro patas, se pendurar com a cauda semi-preênsil e fazer seus grandes saltos. Mas, como inteligentíssimas criaturas, não demoram a se adaptar a ambientes totalmente diferentes, como centros urbanos, se necessário. Suas mãos possuem um polegar pseudo-oponível, o que permite firmeza e precisão para segurar objetos, alimentos e os próprios filhotes. São criaturas de pequeno porte e com uma expectativa de vida de até 50 anos.

Além da boa capacidade para resolver problemas, os macacos-prego também foram escolhidos pelos mebengokré como um importante mekarô pelo fato deles saberem a importância de protegerem uns aos outros. Essa é uma lição fundamental para a vida continuar em torno do rio Pardo. Isso fica evidente no fato de que os mekarôs dos macacos-prego, quando procuram e escolhem um jovem para encantar, não fazem nenhuma distinção de personalidade ou de situação.

Seja alguém agredido ou alguém intoxicado, seja alguém abandonado ou mesmo alguém que não está em grande risco, os macacos-prego se sentem próximos o suficiente dos jovens para chamá-los na missão de proteger a memória e o futuro das águas e matas. Entretanto, isso algumas vezes acaba em certa confusão, especialmente com o mekarô dos carcarás e das jiboias, que são muito criteriosos na escolha de encantados e que sentem que os macacos-prego estão roubando seus jovens.

Características especiais - a jogadora ou jogador que construir uma personagem Encantada por um Macaco-Prego pode escolher uma das três características especiais abaixo:

- Cauda: no período noturno, protegidas pelas fumaças mágicas do mundo, as personagens encantadas pelo mekarô dos macacos-prego podem deixar um peluda cauda semi-preênsil crescer da base de sua coluna. Especialmente útil para ajudar a se equilibrar e para escalar ou se pendurar, essa característica especial concede um bônus em ações de movimento diversas. Para tanto, basta usar 1 dado reserva em um teste de *Esportes* com dificuldade 8.

- Proteção: ao usar 1 dado reserva em um teste de *Empatia* com dificuldade 8, uma personagem do mekarô do Macaco-Prego consegue amparar e inspirar todos os seus aliados próximos com suas palavras e gestos. Isso significa que cada um deles terá um bônus em quaisquer ações que estejam realizando ou que venham a realizar nas próximas horas.
- Sabedoria: uma Encantada ou Encantado pelo Macaco-Prego, muitas vezes se percebe capaz de acessar conhecimentos que não havia percebido que estava ali. A maneira disso acontecer é fazendo uso de 1 dado reserva em um teste de *Raciocínio* com dificuldade 11. Em caso de sucesso, a personagem consegue encontrar soluções para qualquer problema intelectual ou social que esteja impedindo de seguir adiante com seu plano.

ONÇA PARDA

A onça-parda é uma figura bem conhecida no imaginário das pessoas. Sua ferocidade, sua velocidade e suas garras e dentes afiados levaram muitos a temerem-na. E eles não deixam de ter razão. Também chamadas de puma, suçuarana ou leão-das-montanhas, a onça parda é um segundo maior felino das Américs e estão espalhadas pelos mais diferentes territórios, como florestas, margens urbanas, morros e áreas rochosas.

Comentado [E14]: Também é o segundo maior felino das Américas, o primeiro é a onça pintada.

De pelo curto e coloração marrom claro (ou em alguns casos negra), a onça-parda é um animal relativamente grande e pesado, mas com extrema delicadeza e agilidade nas suas ações. Especialmente nos saltos, o que a torna uma excelente caçadora e, ao mesmo tempo, muito hábil em encontrar refúgio e se proteger.

Comentado [E15]: Não confundir onça parda com onça pintada, são animais diferentes.

São criaturas solitárias e territorialistas. Por essa razão, exceto em períodos de reprodução, as onças-pardas evitam encontrar outras parentes. Através de odores corporais pode demarcar regiões muito grandes para viver e, principalmente, caçar para se alimentar. De hábitos noturnos, seu apetite é voraz e grande, e seus músculos, dentes e unhas são perfeitamente apropriados para ataques letais em suas presas.

Mas os hábitos solitários exigem um preço alto para as onças-pardas. Os mebengokré sabiam disso quando a escolheram. Outros mekarôs, como o dos Jabutis, dos Catetos e dos Macaco-prego, evitam estar na presença de Onças-pardas. Isso faz com que essa espécie fique um tanto desprotegida e, devido a todo o medo e, consequentemente, preconceito da população humana, seja caçada de forma incessante. Mas a força e

agilidade das onças-pardas seria de fundamental importância no enfrentamento dos perigos que ameaçam o rio Pardo e região. E os mebengokré entendiam que todos tem direito àa proteção.

Também as onças-pardas conseguem entender isso, nos seus termos. Isso se verifica especialmente na maneira como os mekarôs escolhem jovens para encantar: eles sempre priorizam aqueles que estão em algum risco muito sério e sofrido devido ao abandono. Jovens solitários, em situações de desproteção e desamparo, costumam ser acolhidos e encantados com o sangue mágico das onças-pardas, tornando-se valentes guerreiros e protetores do rio Pardo, mesmo que esse mekarô não se sinta especialmente atraído por água.

Características especiais - a jogadora ou jogador que construir uma personagem Encantada por uma Onça-Parda pode escolher uma das três características especiais abaixo:

- Pelagem: depois que o sol se põe e antes que ele nasça de novo, quando as onças saem para caçar nas matas, um Encantado ou Encantada pela Onça-Parda pode somar 1 dado reserva em teste de *Sobrevivência* como dificuldade 8 para ver seu corpo todo ser coberto por uma fina pelugem. Além dessa aparência embelezada, a Encantada ou Encantando descobre que suas unhas estão mais rígidas e compridas, como garras, o que confere um bônus em qualquer ação de combate que venha a ter.
- Salto: de maneira mágica, os músculos no corpo de uma personagem do mekarô das onças-pardas parecem funcionar como máquinas. Ao usar 1 dado reserva em um teste de *Esportes* com dificuldade 8, a personagem é capaz de fazer grandes saltos sobre-humanos e escalar com precisão e segurança. Inclusive, é capaz de fazer isso carregando grandes pesos.
- Território: ao usar 1 dado reserva em um teste de *Raciocínio* com dificuldade 8, uma personagem do mekarô da Onça-Parda é capaz de se guiar com extrema eficácia por qualquer ambiente que esteja. Essa característica ainda pode ser expandida no sentido de que, caso em um ambiente que a personagem conheça muito bem, como sua cidade, por exemplo, ela é capaz de perceber mínimas mudanças importantes como a chegada de uma ameaça, um processo de destruição ou o começo de uma nova esperança.

VIDA E SOCIEDADE DOS ENCANTADOS

Antes de ser encantado por um mekarô, as personagens desse jogo são pessoas. Pessoas jovens que moram, ou menos passam grande parte de seu tempo, nas cidades que compõem toda a região da bacia hidrográfica do rio Pardo. Pensando nisso, são pessoas que estudam e, eventualmente, são aprendizes em algum ofício ou fazem "bicos" no final de semana para conseguir um pouco de dinheiro. Vivem com seus familiares e cuidadores, ou em algum abrigo, se for o caso. Passeiam em praças e festas, gostam de doces e roupas bonitas. E nenhum desses aspectos muda com o encantamento.

Entretanto, um Encantado vive uma espécie de vida dupla. A maneira como vê o mundo e a vida é sobreposta entre o mundano ordinário do dia a dia e a magia do folclore para além das fumaças. Em outras palavras, quando um Encantado vê outro Encantado ele imediatamente o reconhece como um semelhante. É até capaz de saber qual mekarô o escolheu. Além disso, os Encantados costumam encontrar por aí alguns animais e personagens mágicos como sacis e kaaporas, com quem se relacionam. Dessa forma, é comum que adultos e outros jovens que ignoram os encantos do rio Pardo considerem que as personagens encantadas são pessoas um tanto estranhas com hábitos peculiares.

Os Encantados não se organizam em nenhum tipo de hierarquia, muito embora o respeito pelos mais velhos seja constante, tal qual a valorização das vontades e energias dos mais novos. Eles também não compuseram nenhuma lei interna própria para sua sociedade, apesar de sempre considerarem que as fumaças que escondem a magia do mundo devem existir por algum motivo. Assim sendo, os Encantados evitam usar suas características especiais em público e quase nunca revelam sua verdadeira natureza para outras pessoas, exceto em casos de extrema necessidade e confiança.

Isso tudo serve para proteger tanto sua sociedade mágica de pesquisadores curiosos e mal intencionados, quanto para manter o foco no que a população realmente pode fazer para manter os rios vivos. Os Encantados entendem que para limpar as águas e fazê-las chegar a todos os bichos e pessoas, a melhor maneira é através de estudo, projetos sociais, propostas de regulamentos eintervenções, nunca pela força ou magia.

EVOLUÇÃO

Talvez quando você estivesse criando sua personagem tenha sido difícil escolher qual característica especial iria ter. Ou então, qual a melhor maneira de distribuir os pontos para representar seu Encantado da forma como gostaria. Isso acontece porque existem muitas e diferentes opções para personagens. E também acontece porque esse momento de construção é apenas o início da história e das aventuras de sua personagem. Assim como você e assim como qualquer pessoa, sua personagem irá crescer, irá aprender coisas e se tornar mais qualificado no que faz.

Em termos de jogo chamamos isso de evolução da personagem, como se ela estivesse alcançando um nível maior. Isso é extremamente importante caso seu grupo de amigos decida jogar várias e várias Crônicas, durante um longo tempo e com os mesmos Encantados. Aliás, essa experiência de acompanhar toda a história de um grupo de personagens durante semanas, meses ou até anos, é divertidíssima e recompensadora.

Para tanto, considere que uma personagem evolui ao fim de uma Crônica. Quando ela consegue ir do início ao fim da história, entender o problema e encontrar alguma resolução para ele. Obviamente, cabe ao MC anunciar quando sua Crônica chegou ao fim e, também, em discussão com o grupo, determinar se cada personagem participante realmente se engajou nas demandas e cresceu de alguma forma.

De qualquer maneira, anotando na mesma Planilha de Personagem, cada jogadora ou jogador, além de restaurar toda a sua *Reserva de Dados* ao fim de uma Crônica, pode evoluir sua personagem de três maneiras diferentes, a escolher:

- Adquirindo uma nova característica especial do mekarô
- Adicionando 2 novos pontos de Habilidades, sendo obrigatoriamente 1 em uma habilidade que tenha tido sucesso em um teste durante a Crônica e 1, obrigatoriamente, em uma habilidade que tenha tido fracasso
- Escolhendo uma das três novas características especiais a seguir.
    - Chamado do rio: durante a jornada de proteger e preservar as águas da bacia hidrográfica do rio Pardo, os Encantados vão se aproximando cada vez mais de seus fluxos e aprendendo sobre seus movimentos, cores, cheiros e caminhos. Dessa maneira, em um teste de *Ciências* com dificuldade 8, ao fazer uso de 1 dado reserva,

a personagem é capaz de saber as condições de um lago ou rio. Se está intoxicado, se está em um nível mais baixo do que deveria, se há presenças estranhas ou mesmo se a movimentação está perigosa. Essa característica representa uma intimidade com as questões relativas à água e um compromisso de cuidar de toda a vida que depende delas.

- Comunicação: quanto mais uma personagem aceita sua nova condição como Encantada e explora seus recursos mágicos e ambientais, mais o mekarô se manifesta em seu sangue e mentalidade. Com isso, em um teste de *Empatia* com dificuldade 8, valendo-se de ao menos 1 dado reserva, a personagem é capaz de ter conversas simples, rápidas e objetivas com animais de seu próprio mekarô.
- Falar com os mortos: há quem chame de mediunidade, há quem chame de feitiçaria. Há quem chame de dom e há quem chame de maldição. Independente do nome que se dê, diferentes povos em diferentes tempos sempre contaram histórias de encontros com fantasmas. Essas histórias envolviam ver e ouvir a presença dos mortos e, se algumas acabam em horror, tantas outras acabam em revelações e salvamentos. Sendo assim, alguns encantados vão evoluindo em sua jornada aprendendo a respeitar e se relacionar com os espíritos de pessoas que já morreram mas ainda não deixaram de vez esse mundo. Precisando cumprir alguma tarefa inacabada, os mortos podem se interessar em falar com os vivos e trocar informações.

INTERPRETANDO UM ENCANTADO

Preenchida toda a Planilha sua personagem está pronta começar a viver as crônicas, proteger o rio Pardo e lidar com questões sociais, ambientais e mágicas. Para isso acontecer, depende de você interpretá-la. Interpretar as informações que você escolheu e escreveu, interpretar o que significa ser um Encantado, a sua história, as suas relações e os seus objetivos.

Dê uma personalidade para a personagem. Ela fala de maneira rápida e acelerada? Ou ela sempre parte para a ação física? Prefere ficar observando àa distância e traçando planos enquanto consulta livros e páginas na internet? Como ela costuma se apresentar para as pessoas com quem quer estabelecer amizades? Como ela lida com frustrações? O que ela gosta de comer? O que ela pensa sobre a cidade onde mora? Essas e outras questões vão deixar sua personagem mais viva, mais real, mais fácil de ser imaginada pelas suas amigas e amigos.

Você não precisa decidir tudo de uma vez, logo de início. Conforme as sessões de jogo forem acontecendo, as histórias se desenrolando e as personagens se conhecendo, muito do seu Encantado vai aparecendo e sendo construído. Deixe isso fluir naturalmente, mas é bom ter uma base onde se inspirar. E lembre-se que o restante do grupo também está desenvolvendo as próprias personagens. Dê espaço para todos se divertirem, sua personagem não precisa ser boa em tudo e decidir em voz alta o tempo inteiro. Pertencer a um grupo é respeitar que cada pessoa ali tem algo a contribuir e um momento de destaque. Permita-se assistir à maneira como seus amigos também interpretam as personagens.

Comentado [E16]: Não seria Encantado?

Além das personagens, também estão presentes numa sessão de jogo as jogadoras e jogadores. É natural que haja bastante riso e amizade entre todos. Aproveite isso. Porém, lembre-se que há momentos que as conversas que acontecem fora da Crônica podem atrapalhar o clima e a concentração. Talvez seja interessante guardar alguns momentos para esse tipo de conversa. Algumas sugestões são fazer eventuais pausas, caso o tempo de jogo esteja muito longo. Nessas pausas comam algo, vão ao banheiro, conversem. Outra sugestão é respeitar o horário marcado para o jogo e chegar cedo caso queira falar sobre outras coisas ou então, deixar para falar após terminar a sessão. Isso ajuda até a se distanciar um pouco do que aconteceu no mundo da imaginação e permitir retomar a vida diária.

Lembre-se que você não é sua personagem. Ela é uma representação de uma escolha sua para se divertir. O que acontece com a personagem não acontece com você e o que sua personagem faria não significa que é o que você deve fazer na sua vida diária. A principal função de *Encantados do Rio Pardo* é divertir e educar. Se em algum momento você sentir que algo está incomodando, avise ao MC e à turma toda para que os encontros sigam em outra direção e o contato entre vocês fique mais agradável.

Dito isto, mergulhe ne cabeça na imaginação e nos conhecimentos dessas águas que se apresentam agora para vocês.

CAPÍTULO3

AS REGRAS

Regras são um componente importante dos jogos. Aliás, mais do que importantes são fundamentais. Para que uma atividade seja considerada um jogo, ela depende de algumas características: divertir, distrair, ter consentimento e estabelecer normas e limites de como funciona. Por conta disso e para garantir que as histórias sejam contadas da melhor forma possível, criamos um conjunto de regras que seja rápido e simples, mas sem deixar razoavelmente realista. Bem, realista dentro do que uma história envolvendo magia e folclore permitem.

Obviamente as regras não cobrem todas as situações que podem aparecer nas histórias que você e sua turma contarão. Em *Encantados do Rio Pardo* nunca sabemos para que lado a Crônica vai até que chegue o momento. Alguma jogadora pode traçar um plano incrível que ninguém havia previsto ou algum personagem tenta desenvolver uma habilidade totalmente inusitada. Nesses casos, vale a pena lembrar que em um jogo de interpretação, o texto do livro e as regras estão aí para serem interpretadas também.

Mas, em resumo, as regras giram em torno de decidir uma ação, estabelecer uma dificuldade para realizá-la e lançar uma quantidade de dados equivalente à habilidade do personagem. A partir disso, há diferente maneiras de desdobrar e utilizar essa regra.

TEMPO E ESPAÇO

Uma boa forma de começar a compreender o funcionamento das regras é compreender como funcionam as narrativas. Por se tratar de um jogo onde se contam histórias, os jogadores terão seus personagens e esses personagens existem em algum lugar e farão algumas coisas nesse lugar que gerarão reações. Sendo assim, as histórias terão um começo e um desenvolvimento. Ou seja, a narrativa acontece em um lugar e em um tempo. Também é assim com as regras do jogo.

As regras se aplicam para ações que os personagens tomam, como se verá no próximo tópico. Cada ação dura um tempo, entre milésimos de segundos a horas. Uma forma prática de medir esse tempo é considerar turnos e rodadas. Um turno equivale a

ação de um único jogador. Por exemplo, no tempo de um turno é possível destrancar uma porta ou enviar uma mensagem curta por escrito ou encontrar um capítulo específico no índice de um livro. Enquanto que o tempo de uma rodada equivale a soma dos turnos de cada jogador. Como exemplo, no tempo de uma rodada é possível ler uma reportagem ou correr até a esquina do próximo quarteirão ou escutar atentamente tudo o que dizem os cantos que ecoam nas matas.

Uma maneira prática e eficaz de organizar uma rodada é decidir um jogador, preferencialmente quem está a direita ou a esquerda do MC e, a partir dele, seguir em sentido horário (ou anti-horário), respeitando o turno de cada jogador até que seja o turno do MC, o que finaliza uma rodada de ações.

Outra maneira de se pensar turnos e rodadas é situando os personagens, cenários e objetos em um espaço que pode ser definido pela distância que estão de quem está agindo. Em outras palavras, um personagem é capaz de interagir com algum objeto próximo em um turno, mas para alcançar e abraçar alguém esteja longe é necessária uma rodada. O consenso entre MC e jogadores também pode determinar que algumas ações levem até mais do que uma rodada.

AÇÃO

Uma sessão de Encantados do Rio Pardo envolve o MC descrevendo uma situação ou uma cena e, a partir disso, cada jogadora ou jogador decidindo o que sua personagem faz. Essa decisão é a ação da personagem. Abrir uma porta ou falar com alguém são ações, assim como pedalar sua bicicleta no meio de um congestionamento ou decifrar as entrelinhas de um relatório de impacto ambiental. Como se pode perceber, nem toda ação exige testes para saber se serão bem sucedidas ou não. Algumas simplesmente acontecem automaticamente.

Para organizar melhor, dividimos as ações da seguinte forma:

- **Ações sociais**: são todas aquelas que envolvem interação entre personagens, como se apresentar a alguém, fazer perguntas, contar uma história. Usualmente, essas ações podem ser resolvidas apenas com a interpretação por parte dos jogadores e do MC. Entretanto, a habilidade *Empatia* pode vir a ser testada caso se trate de uma situação mais delicada,

como convencer um segurança do shopping a deixar você entrar no prédio antes do horário comercial ou então tentar perceber se alguém está escondendo alguma coisa que o deixa triste ou irado.

- **Ações investigativas**: são as decisões que as personagens tomam para entender algo intelectualmente ou para descobrir alguma coisa que não está totalmente aparente. A jogadora ou jogador pode dizer que abre todas as gavetas de um escritório para achar um *pendrive* importante, e isso não requer nenhum teste. Mas se estiver escondido num compartimento secreto, o MC pode sugerir que se faça um teste de Sobrevivência, por exemplo. Da mesma forma, a personagem pode estar tentando decifrar um texto em uma língua que não conheça tão bem, o que exige um teste de *Arte* ou *Folclore* ou *Sociologia* ou *Raciocínio* o que melhor se adequar à situação.
- **Ações de movimento**: geralmente são anunciadas e descritas de forma mais resumida, como uma personagem andando até a casa de um familiar ou decidindo tomar um ônibus até a cidade vizinha. Elas não precisam de testes, a menos que o movimento seja complexo como seguir uma trilha na mata fechada ou andar sobre os muros do condomínio, o que pode exigir testes de *Sobrevivência* ou *Esportes*, respectivamente.
- **Ações de confronto**: representam momentos da sessão de jogo onde existe alguma disputa. Estas ações podem ser um conflito entre personagens (como exemplificado no quadro abaixo) ou algum outro tipo de confronto, como uma corrida, uma queda de braço ou qualquer outra situação onde as habilidades de dois ou mais personagens precisam ser testadas e comparadas. Para isso, ao invés de se estabelecer uma dificuldade para ser testada, cada personagem envolvida na ação joga os dados equivalentes à sua habilidade e quem tiver maior resultado alcança o objetivo desejado. Por exemplo, em uma batalha de rap e rimas numa praça, para ver quem agrada mais uma plateia, dois personagens testam sua Arte e tentam obter o maior número na soma dos dados (muito embora seria divertidíssimo que os próprios jogadores também pudessem interpretar essa situação e declamassem suas próprias rimas de improviso na mesa).

Comentado [E17]: Sugiro também: "são os atos que as personagens realizam (ou executam) para..."

Embora o confronto deva ser menos frequente em uma sessão de jogo, uma vez que o combate direto não é nunca a melhor alternativa para proteger um rio, às vezes boas histórias precisam de um pouco de ação e movimento para torná-las mais divertidas ou simbólicas. Pode ser um momento onde um Encantado se depara com um Desertor monstruoso cheio de más intenções ou algum outro adversário. Tanto faz. Cada jogador envolvido, incluindo o MC, diz o que sua personagem pretende fazer e lança os dados da habilidade que será testada. Quem tiver o resultado maior consegue realizar a ação. Em caso de empate, o golpe foi defendido ou esquivado.

Alguns desses resultados podem apenas servir para a narrativa, como por exemplo dar um pontapé. Ninguém se machuca seriamente com isso, mas é o suficiente para intimidar o personagem que perdeu ou para dar tempo de outro personagem fugir e passar desapercebido. Entretanto, algumas dessas ações podem influenciar um pouco mais definitivamente na cena. Vamos pensar que, se ao invés de dar um pontapé um personagem decidisse empurrar outro de um lugar alto e de fato conseguisse. O resultado daí seria representado mudando o estado de *Vitalidade* do perdedor de *Sadio* para *Ferido*.

Isso sempre deve ser decidido com um bom senso entre os personagens envolvidos, mas a palavra final é do MC. Também deve ser decidido em conjunto quais habilidades estarão envolvidas no confronto. Personagens capoeiristas podem preferir testar *Arte* para simbolizar seu gingado enquanto artistas marciais podem escolher testar *Esporte*. Da mesma maneira, alguém pode considerar jogar um guindaste em uma criatura maligna que está ameaçando uma área rural, e para isso testa *Máquinas*.

Caso toda a cena de confronto se mostre divertida e interessante para o grupo, o MC pode optar por continuar rolando os dados e realizando as ações por mais algumas rodadas, sempre levando em conta o nível de Vitalidade das personagens.

Comentado [E18]: Tirei o texto das laterais apenas para facilitar a minha leitura.

Repare que uma mesma habilidade pode servir para diferentes ações. Da mesma maneira que uma mesma ação pode requerer diferentes habilidades para o teste e isso

parte da interpretação das regras. Jogadores e MC decidem juntos quais habilidades usar para testar em diferentes ações. Um personagem que seja um excelente comediante e dançarino, por exemplo, pode sugerir que ele use sua habilidade em *Artes* na hora de tentar conquistar a simpatia de pessoas desconhecidas. Uma personagem que tenha estudado muita física e biologia para o vestibular de física médica, pode se utilizar do seu conhecimento em *Ciências* na hora de poupar forças e se movimentar para atravessar o rio Pardo a nado.

O MC também é livre para essas interpretações quando pedir que seu grupo faça algum teste. Por exemplo, ao invés de pedir que alguém faça um teste de *Sobrevivência* para saber se conseguiu ouvir um piado diferente no meio da mata, ele pode requerer um teste de *Folclore*, para que identifiquem que entre as corujas e morcegos que voam por baixo das árvores, há um urutau anunciando uma tristeza.

TESTE

As histórias fluem melhor quando não são interrompidas pelo lançamento de dados e cálculo de resultados. Entretanto, em algumas ocasiões a personagem toma uma ação que não pode ser definida apenas com o diálogo e cujo resultado é relevante. São nessas ocasiões que os testes de habilidade ocorrem.

O teste é feito de maneira bem direta: a jogadora ou jogador joga a quantidade de dados que possui em pontos naquela habilidade e tenta conseguir um valor somado maior ou igual a uma dificuldade. Em outras palavras: um teste de habilidade com 1 ponto lança 1 dado, um teste de habilidade com 2 pontos lança 2 dados e soma seus valores e um teste de habilidade com 3 pontos lança 3 dados e soma o total de seus valores. Se o resultado final for pelo menos igual à dificuldade estabelecida pelo MC, o teste foi um sucesso e a personagem realizou sua ação da maneira que desejava.

No caso do resultado ser inferior, não significa que a ação não tenha ocorrido. Significa que a personagem tentou fazer o que desejava, mas as coisas aconteceram de maneira que ela não esperava. E a história continua a partir daí.

Antes de explicarmos melhor quais são essas dificuldades e como elas são estabelecidas, é importante termos umas palavrinhas sobre algumas possibilidades diferentes de teste. São eles:

- **Teste prolongado**: representa ações que levam um tempo até serem concluídas e, nesse tempo, exige um esforço e reforço constante. Pense em uma cena como alguém segurando uma porta pesada enquanto outras pessoas correndo por baixo. Erguer a porta exigiria um teste simples, mas depois de alguns segundos mantendo a porta erguida, a personagem precisaria passar por um novo teste, com a mesma dificuldade anterior, pela quantidade de vezes que MC achar coerente.
- **Teste colaborativo**: acontece quando mais de uma personagem se une para fazer uma mesma ação ficar mais fácil de ser realizada. O teste colaborativo é realizado da exata maneira que um teste simples, mas adiciona-se ao resultado dos dados a quantidade de pontos que as personagens colaboradoras tem na habilidade que foi testada.

  Pensando na cena descrita acima, imagine que algum colega resolva ajudar a personagem a segurar a porta. Manter a porta erguida continua exigindo um teste, o peso dela continua o mesmo, mas a personagem pode conseguir fazer isso com maior facilidade, então o jogador lança os dados para fazer o teste de *Esportes* e soma ao resultado a quantidade de pontos que o colega tem em *Esportes*.
- **Teste resistido**: é um teste duplo, por assim dizer. Ele acontece toda vez que duas ou mais personagens estão usando suas habilidades uma contra a outra. Nesses casos, ao invés do MC estabelecer uma dificuldade fixa, a dificuldade passa a ser flexível e de acordo com as personagens. Geralmente, esses testes acontecem em ações de conflito.

  Dois garotos querem muito carregar o filhote de lobo-guará que encontraram perdido. Como não chegam a um acordo, começam a brigar. Então, ambos jogadores declaram suas intenções (dar um tapa na orelha ou beliscar a coxa, por exemplo) e lançam os dados para testar a habilidade *Esporte*. Aquele que teve o maior número nos resultados dos dados consegue realizar sua ação da maneira deseja.

  Porém, uma outra situação onde um teste resistido pode ser exigido é em casos de pegar alguém desprevenido. Nesse tipo de ação, a personagem que estaria resistindo está fazendo de forma passiva, sem saber. Nesses casos, ao invés de todos os envolvidos testarem sua habilidade, apenas quem estiver ativamente tomando a ação lança os dados, mas a dificuldade

aumenta na quantidade de pontos que as outras personagens tem naquela habilidade.

- **Teste composto:** acontece quando a ação que uma personagem está tentando fazer exige mais de uma habilidade ao mesmo tempo. Andar de bicicleta a toda velocidade em uma avenida movimentada enquanto tenta calcular uma equação de segundo grau exige simultaneamente um teste de *Esporte* e *Raciocínio*. Ou saltar de uma margem à outra de um riacho fazendo uma acrobacia complexa para impressionar uma garota que está vendo, pode exigir um teste de *Esporte* e *Arte*. Ou então, programar uma linguagem específica de computador enquanto participa de uma discussão sobre direitos sociais requer um teste de *Tecnologia* e *Sociologia*. Enfim, nessas situações todas e outras que surgirem, o teste é realizado somando todos os dados das habilidades envolvidas e subtraindo um deles, contra a dificuldade mais alta. Partindo do primeiro exemplo, se o personagem tiver 2 pontos de *Esporte* e 3 de *Raciocínio*, ele jogaria apenas 4 dados contra a dificuldade 11 (afinal, aquela equação não era tão difícil assim).

Uma última característica para se levar em conta a respeito dos testes, é que em alguns casos o MC pode atribuir um *bônus* ou uma *penalidade*. Você já deve ter pensado isso enquanto lia sobre os testes colaborativos ou resistidos. A ideia é mais ou menos parecida, só que os valores são fixos.

Toda vez que a personagem que realizar o teste estiver em vantagem, ela tem um bônus. Exemplos de vantagens podem ser estar em um lugar bem alto enquanto vigia alguém ou cercado de amigos na hora de tentar intimidar um vilão ou até tentar descobrir onde fica um bairro na cidade em que você sempre morou. Nesses casos, se o MC realmente entender que se trata de uma vantagem, a jogadora ou jogador ganha um *bônus* e soma 2 no resultado final dos dados.

Comentado [E19]: Neste parágrafo tem muitos verbos no infinitivo. Tentei mudar alguma coisa, mas parei, tive receio de alterar o contexto.

Por outro lado, quando o MC percebe que a personagem está em desvantagem, como por exemplo estar vendada no escuro procurando um gato preto ou pedalar uma bicicleta enquanto está com o braço engessado, a jogadora ou jogador ganha uma *penalidade* e subtrai 2 no resultado final dos dados

DIFICULDADE

A dificuldade é o desafio que uma ação exige para ser realizada. É o que torna o momento mais emocionante e determina a comemoração da vitória ou a aflição de ter que lidar com consequências desastrosas. Por mais que os jogadores sempre desejem superar as dificuldades de um teste e tentem encontrar maneiras de fazer isso, sejam ações colaborativas ou onde tenham vantagem, quem determina a dificuldade de cada ação é sempre o MC.

Usualmente as dificuldades variam entre 4 a 18, mas geralmente estão próximas a 8. A diferença entre elas pode ser abstrata e sutil. Nem sempre temos julgamentos iguais sobre ações que sejam tão triviais que sequer representam uma dificuldade ou ações tão desafiadoras que beiram o impossível e parecem heroicas. Considere sempre se as ações precisam mesmo ser testadas. Em caso positivo, se for uma ação cuja falha faça pouca diferença, considere diminuir a dificuldade e em casos cujo sucesso signifique algo muito grandioso, sugerimos aumentar um tanto da dificuldade. Para todos os casos onde haja um equilíbrio no sucesso e na falha, a dificuldade é 8.

Para simplificar, use a tabela abaixo como referência:

> Ainda sobre os testes e suas dificuldades, há uma sugestão de regra que não precisa ser seguida, que é optativa, mas que pode deixar as cenas e as histórias de jogo mais cinematográficas. Chamamos essa regra de *Resultados Extraordinários*. Isso significa um sucesso, ou um fracasso, que vai além da média. Algo inesperado e grandioso (para bem ou para mal).
>
> Imagine que uma personagem precise explicar para os moradores de um condomínio que a maneira com que eles descartam seu lixo está afetando a qualidade do riacho que passa ali próximo. Para isso, a personagem faz um discurso e testa a habilidade Ciências. Com um sucesso nos dados, ela consegue passar sua mensagem satisfatoriamente e os moradores entendem o que precisam fazer daqui para frente. Mas, com um sucesso extraordinário, ela comove os moradores e eles se sentem mais emocionados e instigados a começar a agir imediatamente. Da mesma forma, com um *fracasso extraordinário*, os moradores podem se revoltar com aquela personagem enxerida tentando mudar seus hábitos de vida e reagem com agressividade.
>
> Caso o grupo de jogadores decida usar essa regra, ela deve valer para todos os testes. E a maneira de se verificar isso é simples: um resultado nos dados que seja o dobro da dificuldade exigida ou maior, é um sucesso extraordinário. Porém, se for metade ou menor, é um fracasso extraordinário. Perceba, que são resultados extraordinários justamente por que eles não comuns e recorrentes.

Dificuldade	**Definição**	**Exemplo**
4	Muito fácil	Ações tão corriqueiras que mal precisam ser testadas
6	Fácil	Ações que a maior parte das personagens são capazes de realizar com segurança
8, 9	Mediana	Ações que demandam concentração e esforço

11, 12	Exigente	Ações que são mais desafiadoras e talvez requeiram um certo preparo anterior
15	Difícil	Ações que poucos conseguem alcançar com sucesso
18	Muito difícil	Ações que parecem impossíveis e que jamais serão esquecidas

DADOS RESERVAS

Conforme visto no capítulo anterior sobre a construção de personagens, todo Encantado dispõe em sua ficha um valor para sua Reserva de Dados que representa o número de jogadores na mesa menos o MC. Essa Reserva está ali à disposição para ser usada em qualquer momento. Mas quando usar? A resposta pode ser bem simples: quando for algo importante e que valha muito a pena obter um sucesso.

A Reserva de Dados de uma personagem tem um valor inicial que vai reduzindo ao longo da sessão de jogo e não volta mais. Uma vez gasto esses pontos a nova pontuação passa a ser permanente. Então é importante que se use com moderação. Mas é importante que se use. Essa reserva simboliza o quanto a personagem está inspirada pela união com seus colegas e apaixonada por aquilo que ela está defendendo. Representa também a energia que ela ainda tem à disposição para continuar cumprindo seu chamado de Encantada do Rio Pardo.

O jogador ou jogadora que deseje usar sua Reserva poderá utilizar quantos dados quiser (dentro do que estiver disponível na pontuação, claro). Esse dado vai ser somado aos dados que ele ou ela estiverem lançando para testar uma habilidade, aumentando consideravelmente a chance de sucesso (e de sucesso extraordinário, caso estejam usando essa regra). Portanto, situações triviais ou situações cujo fracasso não impactam tanto na aventura, não costumam precisar desse gasto de ponto.

Contudo, situações decisivas para resolver um problema importante ou cenas muito dramáticas são ideias para que a personagem dê mais de si e empenhe toda sua atenção e concentração para obter o sucesso. Enfrentar um Desertor, resgatar alguém se afogando, fazer um discurso motivacional, declarar o verdadeiro amor, apresentar-se numa competição de dança, etc. Tudo isso fica mais excitante com 1 ou 2 dados a mais.

Este jogo tem uma regra de ouro que vem em primeiro lugar a qualquer outra regra que você tenha visto antes: diversão. Se alguma regra, em algum momento, parecer não funcionar para a crônica que você e seu grupo estão jogando, simplesmente a ignore e não use. Se, ao invés disso, vocês pensarem em alguma regra que funcione melhor no lugar da regra aqui descrita, use-a.

Uma vez que este livro chegou em suas mãos o jogo agora é de vocês. Divirtam-se. Não há forma errada de jogar. Ninguém vai aparecer na sua casa para conferir como você interpretou as regras.

CAPÍTULO 4

A BACIA HIDROGRÁFICA DO RIO PARDO

Há mais de um rio por aí como nome de Pardo. Este rio Pardo do qual tanto falamos aqui nasce em fontes de águas límpidas na Serra das Tronqueiras e na Serra dos Cervos, nos contrafortes da Serra da Mantiqueira, a 1380 metros de altura. Sua nascente está nos limites da cidade de Ipuiúna, no sul de Minas Gerais, de onde segue na direção noroeste. Ao longo de seus 573 quilômetros, o rio Pardo sai de Minas Gerais e atravessa parte do estado de São Paulo, para depois chegar novamente à divisa de Minas Gerais, onde se encontra com o grande rio Grande. Ao todo, 27 cidades são abastecidas por suas águas, sendo algumas delas muito conhecidas e importantes. Também tem em seu caminho 3 represamentos que dão origem às usinas hidroelétricas (Euclides da Cunha, Graminha e Limoeiro) que geram energia para milhares de casas, indústrias, comércios e prefeituras.

Seu nome é devido à quantidade de sedimentos arenosos e basálticos de seu fundo, que se elevam em suspensão e escurecem suas águas, dando-lhe uma cor marrom fechada, turva, como a terra ao seu redor. Terra essa que, originalmente, é composta pelo Cerradão, formação florestal do bioma Cerrado que possui características tanto de florestas densas, com árvores de troncos altos e folhas escuras, repletas de anfíbios e mamíferos endêmicos, quanto de longos campos baixos e opacos habitados por répteis e aves, onde arbustos de flores delicadas cores intensas se espalham esparsamente.

Entretanto, com o processo incessante de urbanização e industrialização de grandes polos na região que compõe a Bacia Hidrográfica do Rio Pardo, restam hoje cerca de 18% de mata nativa entre as escassas áreas de preservação que alguns poucos municípios ainda mantêm, mais precisamente 6 áreas, entre florestas, estações e reservas, concentradas principalmente em apenas 3 municípios. Esse processo de crescimento de construções urbanas e áreas de ocupação, inicialmente feitos com menos planejamento e controle, levaram também a diversos desvios e barramentos de cursos de água. Com isso, alguns lugares passaram a ter menos água disponível enquanto outros ocasionalmente enfrentam vazões em proporções de enchente. Mais ainda, além da quantidade de água, a qualidade também é profundamente afetada, com menos absorções por parte de terras livres e florestas, bem como maior produção e despejo de toxinas e fragmentos

sólidos por parte das cidades e indústrias. Isso se vê, por exemplo, na predominante ausência de vida aquática no rio Pardo em tempos mais recentes.

As águas que abastecem o rio Pardo dependem menos das chuvas do que de seus afluentes. O clima costuma ser quente, com grande umidade e frequência de chuvas no período de verão, e temperaturas amenas e estiagem prolongada no inverno, característico do que se convém chamar de Florestas Estacionais Semideciduais. Ao longo de eras geológicas de ações do vento e da chuva, de crescimento de matas e formações de nascentes de água, o relevo foi moldado com morros e montes de baixa altitude e campos e planaltos mais extensos, criando ocasionais paisagens escarpadas nessa relação entre os blocos de basalto que se erguem para cima do solo e os rios que atravessam a placa arenosa aos seus pés.

Entre os principais rios, ribeirões e córregos que encontram o rio Pardo, temos: o rio Bom Jesus, rio Canoas, rio do Peixe, rio Mogi Guaçu, rio Tambaú, rio Velho e rio Verde nas margens norte, o rio Araraquara, rio Cubatão, rio Fartura e rio Guaxupé nas margens sul. Temos também os ribeirões Conceição, da Prata, das Palmeiras, do Baranhão, do Tamanduá, Preto, Turvo e Vermelho margeando o norte do rio Pardo e, margeando o sul, os ribeirões Águas Claras, da Boiada, da Floresta, do Agudo, do Idandaiá, do Lambari, do Rosário, Quebra Cuia, São João e São Pedro. Por fim, temos os córregos Cajuru, das Contendas, das Pedras e o da Santa Bárbara margem norte, e os córregos das Antas e o da Aguadinha na margem sul.

Mas, mesmo com essas características, muitas e muitas das tais águas que dão volume e velocidade de vazão para o rio Pardo tem origem em bacias subterrâneas. Mais especificamente os aquíferos Guarani, Pré-Cambriano, Serra-Geral e Tubarão. Isso significa que também os rios e lagos na região do rio Pardo também são locais de recaptação de águas das chuvas que abastecem essas águas tão importantes e antigas que atravessam nosso continente. Porém, infelizmente, com as tais ocupações de áreas construídas, desflorestadas e desviadas mencionadas acima, menos espaços de absorção de água tem estado disponível para o rio, ao mesmo tempo em que a poluição no ar, alteração do relevo e desmatamento de regiões nativas tem deixado a cada ano os verões mais quentes e os invernos mais secos, aumentando consideravelmente o período de estiagem. Além disso, grande parte da paisagem natural tem sido alterada com terraplanagem, abertura de morros,

redirecionamento de rios e desmatamentos para a implementação de rodovias, fábricas de produtos médicos e odontológicos, moradias e plantações de cana-de-açúcar.

Como se vê, o rio Pardo é um cenário mágico. Mas está em perigo.

SITUAÇÕES E SOLUÇÕES

Em decorrência de todos os processos e características mencionados, boas pesquisas vem sendo feitas para descobrir os indicadores da qualidade de vida no rio Pardo. Identificar os problemas é sempre o primeiro passo. Mas solucioná-los é o mais urgente e importante. As principais situações que preocupam os pesquisadores e, consequentemente, todas as outras pessoas que povoam a Bacia Hidrográfica do Rio Pardo, são a disponibilidade e a qualidade dessa água.

Por disponibilidade entende-se o cálculo entre as vazões do rio e o volume do reservatório a ser explorado. Em outras palavras, o quanto de água o rio flui em comparação a quanta água ele consegue recaptar. Embora a situação geral da bacia do rio Pardo seja categorizada como de boa disponibilidade, algumas cidades tem apresentado indicadores críticos, o que implica que mais água tem sido consumida e necessária do que, realmente, está disponível. Essas águas referem-se tanto às subterrâneas dos aquíferos quanto às superficiais dos rios. Seu uso tem sido necessário, e por vezes excessivo, para abastecer áreas urbanas, rurais e industriais.

As propostas de solução para a disponibilidade discutem sobre o uso consciente . Racionalizar e restringir o consumo de fontes como o Aquífero Guarani é uma boa alternativa, mas não o suficiente. É importante que as prefeituras e as ações populares também considerem quais são as prioridades de ocupação de áreas e de preservação de reservatórios, além das prioridades de uso da água para as demandas do dia a dia. Muito do sucesso dessas medidas depende de movimentos de iniciativa civil, jornalistas e cientistas pesquisadores de obter e divulgar informações atualizadas para a população, governos e órgãos de fiscalização.

Já a respeito da qualidade da água, a situação é avaliada de acordo com os sistemas de saneamento. Isso significa compreender o quanto das águas usadas são coletadas pelos esgotos e tratadas de impurezas e detritos antes de serem devolvidas para o leito do rio Pardo. Cargas orgânicas como materiais em decomposição e dejetos, assim como

resíduos urbanos de construção civil e descartes tóxicos precisam ser aparados antes que contaminem as águas, mas nem sempre o sistema de tratamento de esgoto é suficientemente adequado para impedir a contaminação. Isso também se deve a poços e encanamentos feitos de formas irregulares ou clandestinas, sem os devidos cuidados. Algumas cidades apresentam riscos críticos à saúde, com águas contaminadas vindo à superfície e mesmo às casas da população.

Há indícios de águas vulnerabilizadas por microorganismos tóxicos à saúde vegetal e animal, incluindo seres humanos. Bem como de compostos contaminantes químicos bem graves. Se não forem corrigidas, essas irregularidades podem levar a doenças sérias, desnutrição e contaminação por metais pesados. As propostas que pesquisadores e cooperativas civis vem apresentando enfatizam a importância de se mapear as áreas de escoamento e fiscalizá-las para que sejam rigorosamente cumpridas as normas e leis de segurança e proteção do meio ambiente. Embora nos últimos anos tenham surgido iniciativas que aumentaram significativamente a coleta e tratamento de esgotos, alguns municípios ainda apresentam parâmetros críticos no que diz respeito à qualidade das águas para consumo humano. A verdade é que absolutamente ninguém deveria ter uma água ruim à disposição.

Existe ainda um outro e severo indicador de situação de risco e vulnerabilidade do rio Pardo, suas cidades e matas: a erosão. Um processo de desertificação vem acontecendo, secando seus leitos e matando a vida vegetal do solo. Com isso, não apenas a paisagem muda, mas também o clima e todo o ecossistema que depende dele. Algumas regiões tem apresentado condições críticas de erosão. Em sua maioria irreversíveis e invariavelmente danosas. Não havendo o que se remediar, as pessoas que tentam cuidar do rio Pardo se empenham em refrear e, em algum momento, cessar esse processo antinatural.

O RIO E AS CIDADES

Mais de 1 milhão e 200 mil pessoas vivem na Bacia Hidrográfica do Rio Pardo. Cada uma delas depende de suas águas para se alimentar, se banhar e operar suas atividades. Cada uma deles tem direito a um rio bonito e saudável para contemplar e desfrutar. Entretanto, em cada uma das 27 cidades que compõem o seu trajeto da nascente

até o desague, há uma situação diferente. Elas se situam entre 6 diferentes sub-regiões entre os estados de São Pualo e Minas Gerais, e algumas fazem parte de outras Bacias Hidrográficas e acabam sendo listadas em outras sedes, como as cidades de Águas da Prata, Pontal, Santo Antonio da Alegria e Sertãozinho.

Embora os números de habitantes urbanos seja muito significamente maior que os habitantes rurais, grande parte da economia da região depende de plantações de cana-de-açucar, frutas cítricas e pasto para gado. Entretanto, o setor industrial é cada vez mais crescente, especialmente nos grandes centros urbanos como Ribeirão Preto, Cravinhos e Sertãozinho, assim como a busca por alguns serviços em saúde, pesquisa e negócios também mobilizem algumas esferas da economia regional.

O caracteriza boa aprte dessa população, talvez, seja o seu sotaque com a letra r mais carregada, vestimentas como calça jeans e camisas sociais e comidas típicas como bolo de fubá, broa de milho e café, amplamente integradas a culinária mais contemporânea. Também marca essa população o apreço pelos festejos de santos católicos, com frequentadas quermesses. Especialmente no período das festas juninas e da Folia de Reis.

Abaixo, segue uma tabela com alguns dados brutos de cada uma dessas cidades. Elas estão identificadas pelo nome e caracterizadas em relação às outras cidades que compõem a região. A sequencia em que estão dispostas diz respeito ao percuso de água do rio Pardo, começando de sua nascente (em Caconde) até seu deságue (em Pontal). Utilize essa tabela como referência tanto para conhecer melhor as demandas de sua cidade quanto para pensar em problemas (e soluções) para seus jogos.

CIDADE	**VEGETAÇÃO NATIVA**	**% PIB**	**RISCO DE EROSÃO**	**RISCO DE INUNDAÇÃO**	**PERDA DE ÁGUA**	**SUB BACIA**
Caconde	20% - 35%	0,75%			Alta	6
Tapiratiba	20% - 35%	0,48%			Alta	6
Divinolândia	20% - 35%	0,58%	Presente		Baixa	6
São Sebastião da Grama	20% - 35%	0,55%	Alerta		Média	6
Águas da Prata	20% - 35%					6
São José do Rio Pardo	20% - 35%	3,62%	Presente	Alerta	Média	6
Itobi	15% - 20%	0,26%			Baixa	5

Vargem Grande do Sul	10% - 15%	1,84%			Baixa	5
Casa Branca	10% - 15%	1,69%			Média	5
Mococa	15% - 20%	4,01%			Média	4
Cássia dos Coqueiros	20% - 35%		Alerta		Baixa	3
Tambaú	20% - 35%	1,06%			Adequada	3
Santo Antonio da Alegria	20% - 35%					3
Cajuru	20% -35%	1,11%		Presente	Baixa	3
Santa Rosa do Viterbo	20% - 35%	1,28%			Baixa	3
Altinópolis	20% - 35%	0,99%			Média	3
Santa Cruz da Esperança	20% - 35%	0,10%			Baixa	3
São Simão	15% - 120%	0,86%			Baixa	3
Serra Azul	20% - 35%	0,32%				3
Brodowski	10% - 15%	1,24%			Adequada	2
Serrana	10% - 15%	1,87%			Alta	2
Cravinhos	>10%	2,29%			Média	2
Sales Oliveira	>10%	6,82%			Alta	2
Jardinópolis	10% - 15%	2,24%			Adequada	1
Ribeirão Preto	>10%	65,70%			Alta	1
Sertãozinho	>10%					1
Pontal	>10%					1

O PAPEL DOS ENCANTADOS

~~Os mekarôs,~~ A~~a~~ntes de serem ancestrais guardiões, os mekarôs eram indivíduos de diferentes espécies animais. Como todo animal, a vida deles dependia dos rios. ~~Se hidratavam, se~~ ~~b~~Banhavam-se, ~~e~~ descansavam em suas~~às~~ margens e bebiam das águas do rio Pardo. Ora caçavam ali ou se abrigavam junto à~~a~~ vegetação que crescia farta e saudável. A chegada dos indivíduos humanos não alterou isso. As pessoas continuam bebendo das águas do rio Pardo e erguendo sua comunidades. Porém, o rio ~~Pardo~~ já não é mais o mesmo que foi antes. Suas águas ficaram mais escuras, densas e turvas, ora faltando em alguns pontos ora alagando outros. Há mau cheiro na sua superfície e faltam-lhe mais peixes.

Os Encantados tem como missão guardar o rio. Guardar, no sentido de cuidar dele e~~,~~ não de isolá-lo. O rio é para todos. Para tanto, eles entendem que o melhor caminho é o da consciência. Munidos de boas vontades e grandes disposições, os Encantados do Rio

Pardo estão sempre atentos, tentando se informar a respeito da situação do local onde estão. Nenhuma ação começa de forma global, ela acontece nas pequenas decisões que afetam o conjunto de sistemas que leva ao todo. Cuidar da sua margem do rio e cuidar das próximas margens. Assim, uma vez informados e educados, os Encantados promovem debates entre as comunidades, propostas de novas normas e ações de reparação e prevenção. Aquilo que descobrem e aprendem precisa ser partilhado para que mais pessoas, encantadas ou não, se unam e se movam para implementar novos planos e novas gestões.

Na esfera pública, pensando em gestores que se preocupem com as águas e reconheçam a importância de sua existência, acesso e uso. Mas os tempos são de urgências climáticas e não mais é possível se situar apenas nessa posição de reflexão. Está mais do que na hora de ação e de protagonizar toda essa história. Sendo assim, nas esferas privadas, pensar o consumo consciente da água ao regar as plantas, tomar banho, cozinhar, etc, ou racionalização do que é prioritário ou não em destinação de uso de água, direcionamento de lixo, são passos importantes e fundamentais, mas são passos pequenos diante de todas as demandas que surgem ao redor. A agricultura e a pecuária, bem como as perdas na própria rede de saneamento básico, são os maiores responsáveis de desperdício de água na região. Por essa razão, as Encantadas e os Encantados estão sempre agindo em instâncias de participação popular como conselhos, comissões, associações e outras organizações de coletivos não oficiais que cobram responsabilidade dos gestores públicos e fiscalização de poços clandestinos, vazamentos de esgoto, etc. Porém, onde tudo o mais depende das fumaças mágicas de Koikwa, eles contam com o apoio dos outros mekarôs, das iaras e kaaporas, dos Donos da Mata e do Rio. Suas poesias e imagens, suas histórias e danças, sua esperança e sua luta não acabam em si, mas inspiram todo o rio Pardo e a vida que não desiste de crescer nas margens norte e sul.

Comentado [E20]: Precisamos ter cuidado para não "terceirizar" a responsabilidade do excesso de consumo como sempre se fez até hoje. A tiazinha que lava a calçada todos os dias desperdiça muita água, mas bem menos que o sistema de distribuição obsoleto do Daerp, que tem mais vazamentos que um queijo suíço.
Aqui novamente os Encantados e Encantadas podem agir participando das instâncias de participação, tanto como cidadãos e cidadãs, como via associações, movimentos, etc., cobrando dos gestores públicos o saneamento básico (água de qualidade e em quantidade suficiente) e também a fiscalização da existência de poços clandestinos, que também são entradas para agentes contaminantes.

CAPÍTULO 5

APARIÇÕES, VISAGENS E OUTRAS CRIATURAS DO NOSSO FOLCLORE

Já vimos até aqui como a Bacia Hidrográfica do Rio Pardo é um lugar cheio de vidas. Matos e árvores, pássaros, peixes e quadrúpedes, pessoas. Muitas gentes moram nas cidades e terras ao redor dessas águas. Algumas dessas gentes são feitas de matéria orgânica e estão descritas em livros de ciências e sociedades, mas algumas outras são feitas de algo mágico. Também possuem carne, ossos e sangue, claro. Só que além disso, são envoltas pelas antigas canções ou pelas escuridões. Essas criaturas, assim como os personagens Encantados, habitam o lugar além da fumaça do dia a dia e usualmente não podem ser vistos como realmente são.

Nesse capítulo iremos apresentar seres folclóricos da região. Perceba que nem todos eles tem sua origem nos mitos mebengokré. Alguns tem origem de povos guarani que habitam até hoje as redondezas, outros tem origens dos escravizados bantos que foram trazidos no século XIX e há ainda alguns de origem desconhecida, mas que foram contados boca a boca por diferentes descentes de europeus que vivem em áreas rurais. Em verdade, a origem dessas histórias nem é tão importante. O que realmente importa é que essas histórias estão vivas hoje e tentando sobreviver aos avanços da modernidade e da tecnologia, ao mesmo tempo em que lutam contra a destruição das matas, a caça injusta, a poluição das águas e outras preocupações socioambientais.

Bem, nem todos seres. Existem aqueles que são feitos justamente dessa matéria ameaçadora. São criaturas corrompidas que devastam, extorquem e consomem gananciosamente. Esses seres surgem em lugares onde a desertificação avança e se satisfazem com a tristeza e a miséria. Eles são as preocupações ambientais contra quem os Encantados se colocam de frente. São vilões nessa história e precisam diminuir de tamanho, aprender novas formas de existir e se adaptar (ou se extinguir).

Para facilitar a consulta e compreensão de MCs e outras jogadoras e jogadores, as criaturas nesse capítulo estão classificadas em 3 tipo categorias:

- **Assombrações**: são como fantasmas. São o que restou da consciência de pessoas que morreram, mas que por algum motivo não seguiram sua viagem para os reinos do além. Essa parte que ficou na terra dos vivos

volta e meia já foi avistada por alguém que contou para alguém que contou para alguém até se tornar uma lenda de uma cidade ou região.

- **Criaturas**: são os seres do folclore. Alguns são bem conhecidos, outros nem tanto. Mas em comum todos carregam o fato de serem, como os Encantados, criaturas das Matas e das Águas.
- **Desertores**: são os responsáveis pelo desencanto, são as criaturas originadas pela devastação e desolação, agentes da destruição. São chamados de desertores não apenas por trazerem a desertificação de águas, matas e cidades, mas por que em algum momento abandonaram o equilíbrio da vida e traíram a natureza. Eles corrompem pessoas gananciosas.

Além dessa classificação, cada criatura listada apresenta uma breve descrição de aparência e comportamento, bem como os locais que costuma habitar e breves estatísticas para uso em jogo. Essas estatísticas visam tanto apresentar características especiais que possuam, quanto a pontuação em habilidades. Repare que as habilidades, na verdade, estão organizadas como: sociais, investigativas, de movimento e de confronto. Ou seja, o valor numérico que estará na frente dessas habilidades indicará quantos dados o MC precisa jogar caso uma dessas criaturas faça um teste relativo a esse tipo de ação. O que torna bem mais prático e dinâmico em termos de jogo e organização, uma vez que o foco do jogo são os Encantados.

ASSOMBRAÇÕES

MULA-SEM-CABEÇA

Ao contrário do que algumas lendas contam, a Mula-Sem-Cabeça nem sempre é resultado de uma maldição. Muito mais provavelmente ela é a própria maldição que se abateu sobre alguém que saiu de casa à noite, escondido dos olhares dos vizinhos, na esperança de fazer algo considerado proibido e acabou seu fim na presença dessa criatura fantasmagórica.

De corpo pequeno e parrudo, igual ao de uma mula com manchas escuras na pelagem, a Mula-Sem-Cabeça se distingue de seus parentes equinos pelo fato de não ter pescoço e cabeça, como seu próprio nome sugere. Ao invés disso, há longas labaredas de

fogo vermelho tremulando a partir de um grande buraco logo acima dos ombros do animal. Também há fogo envolvendo sua cauda e os casos em suas patas, o que deixa um rastro de queimada por onde quer que ela passe. Embora, muitas vezes, ela simplesmente voe por sobre o chão.

Como toda aparição, a Mula-Sem-Cabeça parece estar cuidando dos seus negócios e eles não estão muito evidentes sobre quais são. De qualquer maneira, ela detesta ser interrompida e vai perseguir qualquer um que apareça em seu caminho.

Habilidades Sociais: 1

Habilidades Investigativas: 1

Habilidades de Movimento: 3

Habilidades de Confronto: 3

Característica especial – Fogo fantasmagórico: caso alguma personagem entre em um confronto direto com a Mula-Sem-Cabeça, ela tentará dar um coice com suas patas em chama ou "morder" com as chamas que estão no lugar onde deveria estar sua cabeça. Porém, o fogo que sai de seu corpo é tão intenso e quente que nada pode apaga-lo. E, pior ainda, caso a aparição tenha sucesso em seu ataque o fogo fará com que imediatamente o nível de Vitalidade da personagem caia (isso é, se estiver *Sadio* ficará *Ferido* ou se já estiver *Ferido* ficará *Incapacitado*).

Característica especial – Cavalgada fantasmagórica: a Mula-Sem-Cabeça pode voar um pouco acima do chão, caso queira. Isso lhe dá uma maior velocidade (considere que ela estaria fazendo uso de 1 dado reserva na hora de testar uma habilidade de movimento) e também faz com que ela possa desaparecer caso deseje fugir. E ela fugiria caso o sol estivesse para nascer ou caso alguém ou algum lugar de muita e verdadeira fé estivesse por perto.

MULHER DE BRANCO

Seja na beira de uma estrada à noite, vestida como se fosse uma noiva abandonada no altar, seja no banheiro das escolas, como se fosse alguém que se levantou de uma sala necrotério, muito provavelmente você já ouviu falar dessas assombração. Uma mulher,

geralmente de pele branca e história triste e trágica, que se veste em um longo vestido branco, às vezes sujo e rasgado, às vezes impecável e brilhante.

A Mulher-de-Branco é uma assombração que circula por vários lugares de toda a região. Algumas vezes parece preferir um lugar específico e permanece ali por mais tempo, outras vezes parece querer se juntar a uma procissão de outras assombrações que vagam ao redor de cemitérios e igrejas. Não se sabe muito sobre ela. Ou, na verdade, sobre elas. São tantas as histórias, que talvez até saibamos muito e a questão é que a quantidade de Mulheres-de-Branco é muito maior do que nosso conhecimento.

De qualquer maneira, a Mulher-de-Branco, diferente de outras visagens e procissões assombradas, tenta causar medo em quem a encontra pelo caminho. Há até quem conte que ela tentou atacar ou provocar acidentes. Com isso, é sempre melhor evitar a companhia dela.

Habilidades Sociais: 2

Habilidades Investigativas: 1

Habilidades de Movimento: 2

Habilidades de Confronto: 2

PISADEIRA

Muitas vezes confundida com a outra figura folclórica famosa, a Matita-Perê, a Pisadeira tem sua história real desconhecida, apesar de que muitos povos contam histórias sobre ela. Até mesmo entre os indígenas que visitaram a região do rio Pardo. Também não se sabe muito quais são suas reais intenções além de assombrar a noite de sono das pessoas quando entra em seus quartos no meio da madrugada e sobe em seus peitos enquanto dorme e fica ali observando com uma expressão cruel antes de ir embora.

Ela costuma viver em porões ou embaixo de telhados, geralmente em lugares sujos, poeirentos, com coisas quebradas e que ninguém costuma frequentar. Sua aparência é como a de uma mulher muito velha e pequena, com a pele rachada como se fossem escamas, com um nariz encurvado e olhos esbugalhados que lhe dão a aparência de uma coruja. Também ajuda a pensar nela como uma coruja por conta de seus dedos das mãos

e dos pés terminarem em unhas afiadas como garras, e por vestir trapos escuros e longos que se assemelham a asas.

Apesar de ser uma figura estranha e com hábitos suspeitos, a Pisadeira não é uma inimiga das Encantadas e Encantados. Ela apenas está cuidando de seus próprios negócios e caso receba alguma oferenda de boa comida ou fumo, ela pode inclusive contar alguns segredos que conhece.

Habilidades Sociais: 2

Habilidades Investigativas: 1

Habilidades de Movimento: 3

Habilidades de Confronto: 2

CRIATURAS

ANHANGÁ

Originalmente, o Anhangá habitava as regiões mais ao norte do país. Até que algo o chamou para as terras sertanejas ao redor do rio Pardo. Dizem que ele veio atraído pelos cantos do pajé mebengokré. Mas nem todos acreditam nessa versão da história, pois até mesmo os indígenas temem a presença do Anhangá.

Com a aparência de um majestoso veado branco com uma cicatriz em formato de cruz na testa e olhos em brasa, essa criatura única vem trazendo um rastro de loucura e morte desde a chegada dos jesuítas. Isso acontece porque o Anhangá é um protetor impiedoso das matas e seus habitantes não humanos. Qualquer caça ou desmatamento que ocorra nas proximidades ele toma conhecimento e fará de tudo para cumprir sua justiça primitiva.

Habilidades Sociais: 1

Habilidades Investigativas: 2

Habilidades de Movimento: 3

Habilidades de Confronto: 3

Característica especial – Fogo: quando em fúria, ao perseguir suas vítimas, o Anhangá consegue correr em grande velocidade, a ponto de seus cascos esquentarem demasiadamente. Isso faz com que ele deixe atrás de si um rastro de fogo vivo e bravo. Além disso, a criatura é capaz de direcionar o fogo com seu olhar sempre em brasa.

CAAPORA

Muita gente acredita que Caapora, às vezes chamada de Caipora, é uma entidade única. Mas a verdade é que parecem haver várias caaporas espalhadas por aí, em diferentes lugares, fazendo diferentes coisas. As caaporas são mais como um tipo de povo mágico. A Caipora, por exemplo, seria uma pessoa desse povo. E, provavelmente, até o famoso Curupira seria outra pessoa também desse povo.

O fato é que caaporas habitam essas terras desde muito tempo atrás. Antes mesmo dos primeiros kayapós chegarem, já haviam caaporas andando pelas matas, conforme relatam em suas tradições orais. E é na mata geralmente que elas vivem. Gostam da sombra das grandes árvores e do frescor das plantas baixas e floridas. Costumam andar sem fazer barulho e sem deixar rastro.

Com a pele ora verde, ora marrom, e os cabelos vermelhos, as caaporas tem todo seu amor devotado aos animais. Suas andanças nas matas muitas vezes têm como destino encontrar animais feridos que precisam de cuidados. Pelo menos, era assim até a chegada dos primeiros colonos, poucos séculos atrás. A partir de então, começaram a andar para proteger animais de indefesos da caça injusta. E, mais ainda, enfurecidas pela ação cruel de alguns caçadores que só visam a glória e carnificina de se matar animais em grandes quantidades e não consumir ou distribuir sua carne com as pessoas famintas, as caaporas passaram a se comportar como eficientes guerreiras.

Armadas com lanças feitas de material encontrado na floresta e acompanhadas de bandos de fortes e corajosos porcos selvagens, as caaporas tem como principal técnica de ataque primeiro fazer os caçadores se perderem e entrarem mais para dentro das matas. Uma vez “presos” e sozinhos, os caçadores ainda tem uma chance de se arrepender e ajudar as caaporas a proteger os animais, antes de serem mortalmente atacados.

Habilidades Sociais: 2

Habilidades Investigativas: 2

Habilidades de Movimento: 3

Habilidades de Confronto: 3

Característica especial – Trilhas falsa: as caaporas são mestres na arte de adulterar trilhas. Tantos as suas e dos animais que protegem, para quem ninguém os encontre, quanto a dos caçadores, para que eles não consigam voltar embora para casa ou se percam perseguindo trilhas falsas. Elas fazem com marcas nas árvores, nas folhas e nos cipós. Também há as trilhas que são feitas ao contrário, como é o caso do Curupira, um caapora que nasceu com a magia de ter os pés virados para trás. De qualquer forma, quando algum personagem entra numa mata onde uma caapora, a dificuldade de seguir uma trilha costuma ser 11 ou 12 em um teste de *Sobrevivência* ou *Esportes*.

CHIBAMBA

Quando o povo banto chegou vindo da Angola escravizado pelos portugueses, eles trouxeram juntos seus cantos, suas histórias e suas crenças em outros encantados. Alguns dos mais importantes entre os seres mágicos que vieram da África para cá séculos atrás foram os chibambas. Costumeiramente são seres que preferem ficar quietos em uma meditação profunda a respeita da natureza das coisas, quase como se estivessem dormindo.

Entretanto, não foram poucas as vezes em que os bantos chamaram os chibambas com seus cantos e danças e os chibambas vieram em suas formas assustadoras, como pessoas altas e fortes vestidas com folhas e galhos, máscaras e outros adornos. Mas os chibambas vinham para encorajar as crianças bantos a enfrentarem os perigos da noite e da noite. E continua sendo assim até as noites de hoje. Os chibambas vivem encobertos pelas fumaças mágicas no dia a dia. Mas assim que o sol se põe e alguma criança é injustiçada pela cor de sua pele ou pela sua origem ou por ser “diferente”, os chibambas saem de seu sono e começam seus cantos e danças.

Habilidades Sociais: 2

Habilidades Investigativas: 1

Habilidades de Movimento: 3

Habilidades de Confronto: 2

Característica especial – Dança: os chibambas quando dormem, roncam. E quando despertam, a partir de seu ronco lento e compassado, começam a fazer uma dança. Essa dança tem o poder de tanto de assustar os inimigos dos povos africanos quanto de encorajar os descendentes desses povos. No caso de alguém se colocar como inimigo, a dança dos chibambas exige que a personagem faça um teste de *Empatia* ou *Raciocínio*, com dificuldade 8, para que ela não fuja. Já no caso de alguém se apresentar como aliado, a dança dos chibambas dá um bônus em qualquer ação que a personagem tomar enquanto ouvir o canto.

IARA

Conhecidas também como sereias de água doce, as Iaras habitam rios profundos e de águas escuras. À primeira vista, sob a meia luz do luar, elas se aparentam muito como belas pessoas de feições tipicamente indígenas. São figuras atraentes que ficam próximas às margens desses rios esperando algo enquanto cantarolam. Porém, quando alguém se aproxima e tenta toma-las à força, logo se percebe sua verdadeira natureza: há barbatanas em suas costas e braços, há guelras atrás de seus pescoços e orelhas. A pele de seu tronco pouco a pouco vai se enchendo de escamas na direção da longa cauda nadadeira que possui ao invés de pernas, enquanto dentes afiados como os de piranha aparecem no que antes parecia um sorriso.

Não que sejam monstros, mas as iaras não hesitam em agarrar e puxar as profundezas dos rios quem quer que se aproxime delas. Elas fazem isso porque temem as intenções das pessoas, uma vez que já viram e já ouviram muitas histórias de homens que sequestram moças e maltratam delas. Então, do ponto de vista das iaras, elas estão apenas se defendendo e precavendo.

Por outro lado, elas se mostram muito solicitas em ajudar quem respeite a distância entre elas e as trate bem. Além disso, assim como as caaporas ajudam o Dono do Mato a cuidar das matas, as iaras também cuidam das águas do Dono das Águas.

Habilidades Sociais: 2

Habilidades Investigativas: 1

Habilidades de Movimento: 3

Habilidades de Confronto: 2

Característica especial – Canto encantado: as iaras, quando estão com emoções muito intensas, cantam. Podem ser canções tristes de amor ou canções alegres de festa. E suas vozes são tão belas e profundas que qualquer um que esteja por perto se sente atraído e tenta chegar cada vez mais perto. Para que uma personagem não se torne vítima de seu ataque, ela deve passar em um teste de *Empatia* ou *Folclore* ou *Raciocínio* com dificuldade 9.

Característica especial – Disfarce: as iaras conseguem esconder sua verdadeira e assustadora aparência. Caso queiram, conseguem até caminhar e ficar fora da água por um tempo, como se fossem da espécie humana durante um dia inteiro.

LOBISOMEM

Mitos e lendas sobre lobisomens existem no mundo todo, faz séculos e séculos. Até mesmo no Brasil, onde não existem lobos. E, apesar do nome, nem sempre são homens que viram lobos, muitas vezes também são mulheres que por motivo de maldição (ou de puro azar) se transformam em criaturas ágeis e ferozes que percorrem descontroladamente os campos rurais e as periferias das cidades.

Na região do rio Pardo, os lobisomens costumam ser criaturas bem altas, com o corpo todo coberto de uma pelugem negra grossa e comprida, com orelhas grandes sempre em pé, e um focinho cheio de dentes que para muitos sobreviventes se assemelhava ao de um porco selvagem. Costumam ser vistos apenas em épocas de lua cheia ou lua minguante, e na época da quaresma.

Saem à noite para se alimentar de forma bem sangrenta e causam bastante destruição pelo caminho. Mas pela manhã, a pessoa acorda de novo em seu corpo humano com apenas vagas lembranças do que fez, para seu próprio horror e culpa.

Habilidades Sociais: 1

Habilidades Investigativas: 1

Habilidades de Movimento: 3

Habilidades de Confronto: 3

Característica especial – Fraqueza da prata: os lobisomens tem um ponto fraco muito importante. Quando atingidos por algum objeto cortante feito de prata, como uma lâmina de faca ou uma ponta de flecha, além de alterar seu estado de *Vitalidade*, o lobisomem imediatamente sai do seu estado de monstro e retorna à sua humanidade. Por essa razão, não é incomum que algumas pessoas amaldiçoadas andem com algum objeto pontudo de prata pendurado como um colar no pescoço ou pulseira no braço.

Característica especial – Licantropia: quando um lobisomem confronta alguém em um combate e acerta um golpe, além de alterar o estado de *Vitalidade* da personagem, ele também confere a pessoa a licantropia. Licantropia nada mais é do que a maldição (ou doença, como suspeitam alguns) que os transformam em lobisomens. Dessa maneira, a personagem com licantropia passa a sofrer os mesmos efeitos de, em noites de lua cheia e minguante e na quaresma, perder a memória acordar pela manhã depois de um rastro de destruição e selvageria.

MÃE-DO-OURO

Há quem acredite que foi a Mãe-do-Ouro quem atraiu os primeiros bandeirantes e expedicionários para a região do rio Pardo. Não se sabe. Seria uma possibilidade caso alguém entendesse quais são suas reais intenções e desejos. A Mãe-do-Ouro tem esse nome porque ela costuma aparecer em lugares onde há veios de ouro nas rochas ou onde tesouros foram enterrados.

Ela aprece como uma esfera luminosa na cor dourada, bem clara, quase branca. E como esfera fica vagando de um lado para o outro, geralmente em linha reta. Ou para cima e para baixo, fazendo movimentos circulares. Depois, ela some e só retorna na noite seguinte. Às vezes, só na sema ou mês seguinte. Nunca se soube de que tenha feito mal a alguém. E nem bem. Mas se sabe de pessoas que escavaram minas onde a Mãe-do-Ouro estavam e encontraram ouro. E também se sabe de pessoas que se esquiparam e foram em grupo atrás dela e nunca mais retornaram.

A Mãe-do-Ouro é um aviso e um alerta de que nem sempre é uma boa ideia, e muito menos uma necessidade, ter mais ouro.

Habilidades Sociais: 1

Habilidades Investigativas: 1

Habilidades de Movimento: 2

Habilidades de Confronto: 1

MBOITATÁ

Primeiro se ouve e se vê a água do rio borbulhando. Depois sobe uma coluna de fumaça e só então que a Mboitatá revela sua verdadeira aparência na força de gigantesca cobra feita de fogo. Mas não qualquer fogo, a Mboitatá tem o corpo feito daquele fogo azul mais quente que fica no meio das fogueiras. E não é qualquer cobra, também. A Mboitatá tem um par de chifres na cabeça e um único olho no meio da testa.

Toda essa figura assustadora condiz com quem a Mboitatá é: uma criatura brava e valente, que vai defender os rios onde moram de qualquer que esteja ali para fazer mal. Não porque a Mboitatá seja uma criatura má e cruel, pelo contrário. Ela é uma criatura da natureza, mesmo que seja de uma natureza mágica. E está ali exercendo seu comportamento de proteção de território. Ela merece todo respeito e cuidado.

Habilidades Sociais: 1

Habilidades Investigativas: 1

Habilidades de Movimento: 3

Habilidades de Confronto: 3

Característica especial – Corpo de fogo e fumaça: caso alguma personagem seja corajosa (ou louca) o suficiente para tentar atacar a Mboitatá, ela vai sofrer uma penalidade para tentar acertá-la, uma vez que o corpo todo dessa cobra gigante é feito de fogo e fumaça.

Característica especial – Presas: embora não seja peçonhenta, a Mboitatá ainda pode ser considerada uma cobra com presas afiadas. Tão afiadas que caso ela ataque alguém e obtenha sucesso, o nível de *Vitalidade* da personagem em questão imediatamente se torna *Incapacitado*, independente se estivesse *Sadio* ou *Ferido* antes.

SACI

Com a pele negra e portador de uma única perna, os sacis são uma das mais queridas e conhecidas figuras do folclore nacional. Gostam da cor vermelha e por isso sempre preferem se vestir nesses tons. Também gostam de pitar os tabacos e ervas que os indígenas e bantos usam em seus rituais, então não é incomum encontrar um saci com cachimbo aceso preso nos lábios.

Os sacis pulam por aí, por estradas e matas, por fazendas e plantações. Parecem estar sempre se divertindo, mesmo que a diversão deles seja incompreendida pelos seres humanos e tratadas como traquinagens, roubos e loucuras. Mas esse julgamento é errado e só mostra o quão pouco os seres humanos compreendem os sacis.

Os sacis cumprem com a natureza deles e a natureza deles é mover as coisas, gerar agitação e mudança. Também é natureza deles ficarem sérios, e até furiosos, quando precisam defender suas vidas e as vidas de quem gostam. Deve-se dizer que costumam gostar muita gente, especialmente gente bicho (até mais do que gente humana, embora volta e meia criem laços de carinho com jovens pessoas). Além disso, sacis se apegam muito ao lugar onde moram, pulam e se alimentam, e também ficam bem sérios, e até furiosos, para protege-los.

Habilidades Sociais: 3

Habilidades Investigativas: 3

Habilidades de Movimento: 2

Habilidades de Confronto: 1

Característica especial – Traquinagem: os sacis causam muita confusão por onde passam, fazendo com as coisas fiquem fora do lugar ou funcionem de maneira que não se esperava antes. Uma maneira de consertar isso é fazer um trato com ele oferecendo algo de que ele gosta muito, como tabaco e ervas aromáticas, por exemplo.

DESERTORES

CONTAMINADOR

Esse ser não é originário de nenhum folclore. Não é natural e nem mágico. É um monstro voraz e angustiante sem consciência e que só é capaz de propagar o mal contra toda forma de vida em qualquer lugar que esteja. Não se pode dizer que ele nasce, ao invés disso, ele se forma do acúmulo de materiais tóxicos, metais pesados e detritos que não se decompõem nas regiões onde os rios ficam mais poluídos por indústrias e urbanizações não corretamente planejadas.

Usualmente ele tem a forma de um emaranhado de longos e grossos tubos metálicos que se articulam como se fossem tentáculos. Essa massa suja e enferrujada tenta capturar qualquer coisa que se mova por perto e levar para seu centro: um amontoado de concreto e plástico rígido que fica escondido no centro dos diversos tentáculos, como se fosse uma bocarra vazia logo abaixo de um olho que emite uma luz de cor radiativa.

Habilidades Sociais: 1

Habilidades Investigativas: 1

Habilidades de Movimento: 2

Habilidades de Confronto: 3

Característica especial – Doença: ao ser atacado e atingido por um Desertor da Contaminação, a personagem adoece de alguns dos males que a poluição das águas, dos ares e das plantações pode causar. A pele pode sofrer algum tipo de irritação, os olhos podem arderem, a respiração vem acompanhada de acessos de tosse, a barriga dói e surgem ondas de tontura. Em termos de jogo, o nível de *Vitalidade* da personagem, além de *Ferido* (ou *Incapacitado*, dependendo da situação anterior) vai para *Intoxicado* e ela passa a jogar 1 dado a menos em qualquer ação que tome e fica impedida de usar qualquer dado reserva até que consiga ter a doença tratada por especialistas. Uma maneira de impedir esse efeito é tendo sucesso em um teste nas habilidades *Esporte* ou *Sobrevivência*, com dificuldade 12.

Característica especial – Longa permanência: o Desertor da Contaminação pode ser derrotado em combate e se desmontar todo. Entretanto, a menos que área contaminada do rio e da terra seja avaliada e tratada corretamente para corrigir os perigos contra a vida, esse desertor vai se reerguer e voltar a fazer o mal em algumas semanas, quantas vezes forem necessárias.

Característica especial – Vazio: um dos ataques do Desertor da Contaminação envolve não espalhar suas doenças, mas sim levar seus alvos para dentro de sua bocarra cheia de dentes tortos e afiados. Caso consiga, o nível de *Vitalidade* da personagem em questão vai imediatamente para *Incapacitado* e ela depois será vomitada sobre a terra e deixada para trás pelo monstro até que alguém a encontre e a salve.

CORPO-SECO

Diz-se por aí que em tempos nem tão antigos assim, alguns homens de má índole agiram de formas tão cruéis em vida, maltratando animais e parentes, que não tiveram o direito de morrer e descansar em paz. Ao invés disso, foram vivendo e vivendo seus anos, envelhecendo até que não se pudesse mais considerar que estavam vivos. Mas também não estavam mortos. Estavam secando. A pele enrugada e pálida foi grudando nos ossos, as pernas foram ficando cada vez mais finas e os pelos tortos e duros foram crescendo como se fossem pequenos fios de cabelos espalhados pelo braço.

Em algumas regiões são chamados Bradador e em outras de Pernafina. Há até quem considere que eles são os famosos Homens do Saco (ou Papa-Figo). Hoje em dia, esses seres angustiados vagam por aí dominados pela raiva, tristeza e frustração. Incapazes de articular palavras e pensamentos, costumam gemer ou urrar um som pavoroso enquanto tentam raptar crianças para devorar. Fazem isso não para se alimentar, apesar de sentirem uma fome eterna, mas porque acreditam que isso traria uma vingança para sua situação.

Pela sua natureza corrompida enquanto em vida e pelo mal que perpetuam em sua existência, são considerados desertores. Eles odeiam as Encantadas e os Encantados mais do que a todos os outros jovens, justamente pelo fato de que eles, os Corpos-Secos, invejam a segunda chance que as Encantadas e Encantados tiveram de viver e promover o bem.

Habilidades Sociais: 1

Habilidades Investigativas: 1

Habilidades de Movimento: 2

Habilidades de Confronto: 2

Característica especial – Urro: toda vez que um Corpo-Seco avista uma presa ele urra o mais alto que seus pulmões sobreviventes conseguem. O urro é um som de profunda dor e ira. Quando sua presa ouve, deve fazer um teste de *Empatia* ou *Raciocínio*, com dificuldade 9. Caso contrário, a personagem ficará alguns segundos paralisada de medo, sem conseguir tomar nenhuma atitude de fugir, se esconder ou enfrentar a criatura.

DILÚVIO

O Desertor das Cheias é um monstro novo. Mesmo que histórias sobre enchentes sejam antigas entre os mais diversos povos, nada se compara ao que acontece quando se represa grandes volumes de águas ou se molda o curso de um rio, diminuindo suas margens e delimitando um percurso que na maior parte das vezes não é contemplado com áreas de vazão apropriadas. Mas com o crescimento das grandes cidades e com a construção de estradas para transporte de materiais artificialmente processados, esse desertor encontrou uma forma de se manifestar no mundo.

Com a aparência formada finas e compridas estacas do que parecem ser madeiras carbonizadas ou ferro trabalhado, esse ser se move próximo a regiões de grandes e inesperadas enchentes, contribuindo na destruição do solo, das matas e das propriedades humanas. Usualmente há trapos encardidos esvoaçantes enrolados ao redor de si, o que lhe confere uma assustadora aparência de um gigante profeta do fim dos tempos. Parte disso também se deve ao som que emite idêntico ao de uma estridente sirene de alerta.

Habilidades Sociais: 2

Habilidades Investigativas: 1

Habilidades de Movimento: 3

Habilidades de Confronto: 2

Característica especial – Horror: ver um Desertor das Cheias é sempre um mau sinal. Mais ainda, é incômodo, devido a sua aparência humanoide distorcida. Além disso, seus sons são como os dos piores pesadelos. Por essa razão, no instante em que encontram um Dilúvio, cada personagem deve ser bem sucedido em um teste de *Empatia* ou *Raciocínio* com dificuldade 8, ou então ficará alguns minutos paralisados e incapaz de tomar qualquer ação.

EROSIVO

Esse desertor é como um fruto podre da ganância. Apesar de haver processos naturais de erosão e assoreamento nas margens dos rios e lagos, algumas ações das indústrias humanas vêm acelerado esse processo. Extraindo muito mais do que precisam e causando danos irreparáveis ao solo, às matas e, consequentemente, às aguas, algumas margens vem erodindo em ritmos muito acelerados, diminuindo a quantidade e fluxo dos rios, consumindo a vida dos animais e das pessoas e, principalmente, causando uma desertificação onde antes havia fauna e flora abundantes. É nesse tipo de lugar que o Dersertor da Erosão se ergue das sombras e vai lentamente tomando território para os seus propósitos de destruição ilimitada.

Sua forma física se manifesta com uma monstruosa fortaleza de metal e cimento que caminha sobre grossas rodas dentadas. De seu corpo, uma espécie de chaminé macabra e retorcida, saem guindastes para todos os lados. Cada guindaste termina em longas lâminas ceifadoras, dando ao monstro como um todo a aparência de uma aranha envolta em fumaça preta, com ocasionais lampejos do que parece ser um rosto feito de ferro incandescente. Costuma emitir um som grave e retumbante, como um rosnado ameaçador, junto com guinchos e rangidos de suas estruturas cambaleantes.

Habilidades Sociais: 2

Habilidades Investigativas: 1

Habilidades de Movimento: 2

Habilidades de Confronto: 3

Característica especial – Permanência definitiva: assim como o Desertor da Contaminação, esse desertor também pode ser derrotado e desmontado como um todo. Mas isso se prova muito mais difícil, uma vez que ele possui diferentes níveis de *Vitalidade*. Depois de *Sadio* ele tem o nível *Levemente Ferido*, que lhe dá uma penalidade de -1 em qualquer resultado nos dados. Só depois ele tem o nível *Ferido*, que lhe dá a penalidade de -2 nos resultados. E ainda possui mais um nível, o *Gravemente Ferido*, que reduz 1 dado nos seus testes de habilidades, antes de chegar ao nível *Incapacitado*. Ainda assim, depois de derrotado e desmontado, em poucos dias ele retornará as suas atividades, movido não só pela ganância, mas também pela vingança. Até hoje, não se descobriu uma

forma de derrota-lo permanentemente e reverter a erosão e assoreamento dos rios em tempo hábil.

Característica especial – Dano grave: o ataque do Desertor da Erosão é implacável. Uma vez que ele acerte sua vítima, o nível de Vitalidade da personagem imediatamente se torna *Incapacitado*, independentemente da situação em que estava antes.

RESSECADOR

É curioso pensar que, mesmo morando às margens de um rio farto e vivo, as pessoas, animais e plantas possam sofrer de falta de água. Mas elas sofrem quando o processo de desmatamento, erosão e contaminação se tornam violentos. A água deixa de ser boa para beber, passa a ter um cheiro que não parece saudável e uma cor e textura que jamais deveriam ter. Mais ainda, o nível de água começa a diminuir e o volume vai ficando mais fraco, faltando água aqui e ali. O clima vai ficando cada vez mais quente, plantas morrem e a chuva parece sempre demorar um pouco mais para voltar depois da época de estiagem e depois vai embora um pouco mais cedo no ano seguinte.

Nesse tipo de situação de horror é onde aparece o Desertor da Desidratação. Seu corpo é feito de carcaças de animais apodrecidos que ele encontra pela região onde vive. Os ossos são encaixados em lugares errados e de forma grotesca. Vermes e moscas envolvem zumbem ao seu redor, dando uma espécie de conexão a cada parte presente que balança enquanto o monstro procura novas carcaças.

Habilidades Sociais: 1

Habilidades Investigativas: 1

Habilidades de Movimento: 1

Habilidades de Confronto: 2

Característica especial – Doença: ao ser atacado pelo Desertor da Desidratação, a personagem sofre da sensação de súbita sede e ressecamento, acompanhada de tonturas e falta de coerência nos pensamentos e coordenações motoras. Seu nível de Vitalidade passa a ser *Intoxicado* e ela passa a jogar 1 dado a menos em qualquer ação que tomar.

Esse estado só é revertido quando a personagem se fasta do monstro e recebe cuidados especializados, o que inclui muita água potável.

CAPÍTULO 6

O MESTRE DAS CRÔNICAS

Neste capítulo final discutiremos sobre o papel do (ou da) Mestre das Crônicas. Por conta disso, sugere-se que a leitura deste capítulo fique restrita apenas à jogadora ou jogador que for ocupar esse papel nas sessões de jogos. Evidentemente em um grupo de jogadores pode-se revezar essa função, assim como qualquer pessoa que fizer a leitura também pode perceber algumas contribuições no entendimento e prática do jogo.

De qualquer forma, visa auxiliar MCs a conduzirem uma sessão de jogo, do início ao fim, e também inclui ao final uma Crônica introdutória, pronta para uso e com indicações de como ela foi pensada. E é justamente essa crônica ("Rio adentro, rio abaixo") que se recomenda que demais jogadores não leiam para não comprometer o elemento surpresa deles próprios.

Comentado [E21]: Sugestão de texto.

CRIAÇÃO DE CRÔNICAS

É possível que você ouça de pessoas que nunca participaram de um jogo de interpretação, ou que participaram poucas vezes, que ser o mestre narrador em uma crônica é chato. Como se fosse uma participação mais passiva, apenas focadas em regras e agradar à mesa de jogo. Ou que o MC precisa estar atento a tanta coisa e resolver tantas situações, que acaba ficando cansado disso. Mas a verdade não poderia ser mais distante.

De fato, o MC precisa estar atento. E isso é delicioso! Ele está atento a uma história sendo contada ao vivo e a cores diante dele. Ele está atento ao grupo de amigas e amigos imaginando situações mágicas e aprendendo sobre meio ambiente. Ele pode até se cansar em algum momento, como todo o resto do grupo, mas ele também pode descansar e retornar depois, também como todo o resto do grupo.

O MC ocupa um lugar central nas sessões de *Encantados do Rio Pardo*. É ele quem conduz a crônica, quem dá vida, sabor e cheiro aos cenários que as personagens frequentam, que responde as dúvidas e apresenta novos mistérios. No final das contas, cada pessoa do grupo de jogo é um convidado para participar de uma festa que começa dentro da mente do MC. Diante disso, é um trabalho muito recompensador poder

participar ativamente do processo de desenvolver uma história e descobrir como ela é experimentada e interpretada pelos demais jogadores e jogadoras.

Sem dúvida, uma das partes mais divertidas desse processo é criar sua própria crônica. Deixá-la crescer dentro de sua imaginação, colocar camada sobre camada de história, personagens, eventos e lugares. Inventar nomes e significados. Enfim, montar a festa e esperar que os convidados cheguem para dançar.

Para tanto, temos algumas orientações que podem te ajudar nesse processo de criar uma crônica para *Encantados do Rio Pardo, e*specialmente se essa for sua primeira vez criando uma crônica. Mas também sugerimos que, mesmo depois de ler tudo o que temos a dizer, considere conduzir a crônica ao final do capítulo. Ela poderá deixar tudo um pouco mais fácil de compreender.

Sem mais delongas, o que você precisa para criar sua própria crônica:

- **Tema e clima**: Pense que tema é sobre o que trata uma história. E clima é a maneira como essa história é contada. Em *Encantados do Rio Pardo,* toda história tem como objetivo a preservação e proteção das águas, das matas, dos bichos e das pessoas. Mas esse objetivo não é exatamente o tema. Ou ao menos, pode ser, mas não precisa ser o único tema.

  Os temas de uma crônica devem responder sobre que tipo de história as personagens vão viver. Encontrar e resgatar alguém? Ou enfrentar um grande perigo? Impedir uma catástrofe? Resolver um enigma? Perceba como cada uma dessas perguntas pode se relacionar com as questões de meio ambiente, sociedade e qualidade de vida, mas elas contam histórias totalmente diferentes umas das outras. Esses são os temas.

  Vamos supor que o tema da sua crônica seja resolver um enigma e também proteger um lugar. Por exemplo: onças tem sido avistadas em uma região urbana muito populosa. As pessoas e as onças precisam ser protegidas de uma violenta tragédia, mas para isso é necessário entender o motivo desse desequilíbrio estar acontecendo. Mas como eu quero contar essa história? Isso é o que vai determinar o clima.

  Pense em clima de uma crônica como se fosse o gênero de um livro ou de um filme. Será um clima de grandes aventuras repleto de momentos épicos? Ou um clima de investigação e paranoia, sempre com a sensação de algo prestes a ser

revelado? Pode ser uma história que se pareça muito assombrosa ou então muito engraçada. Talvez você queira que o clima geral da aventura seja o de fortalecer laços de amizades. Tanto faz, vale qualquer um desses. Mas assim que determinar o clima, você consegue decidir que tipo de situações precisará colocar em sua crônica, quais personagens se encaixam melhor e até em qual lugar a história vai ocorrer.

Seguindo o exemplo anterior, das onças nos centros urbanos, que tal se o clima dela for de tensão como se fosse o princípio de uma guerra? Obviamente um encantado não iria declarar guerra contra uma onça e nem contra um bairro de sua cidade. Ele iria mediar essa relação de proteção mútua. Mas a tensão é constante. A crônica teria cenas de ameaças dos dois lados e constante risco de perigos. Até que se descobre que um condomínio de luxo fez uma série de represamentos irregulares com o fim de ter lagoas em suas dependências. O que deixou uma parte da mata do entorno da cidade sem água. Por causa da sede, os animais menores vieram beber água na cidade e atrás deles vieram as onças. Agora, a guerra é contra a empresa e suas irregularidades. Derrubar barragens e enfrentar o que vier pela frente.

- **Inspirações e pesquisa**: Decidido tema e o clima, o MC pode investir um tempo pesquisando mais sobre o assunto. Livros e páginas virtuais sobre questões ambientais como animais, rios e matas podem fornecer muitos bons materiais para deixar sua Crônica ainda mais verossímil e bem fundamentada. De igual maneira, materiais sobre folclore e sobre a região onde a Crônica irá se situar também podem direcionar com bastante eficácia alguns acontecimentos e situações. Esse livro de regras é um bom ponto de partida, mas sua pesquisa não precisa acabar aqui. Pense em cenários e personagens coadjuvantes que irão preencher sua trama. Como eles realmente se parecem e se comportam?

  Ao dedicar um tempo à pesquisa, considere também que essa pode ser uma fonte de inspiração. E não se envergonhe ou hesite em usá-las. Bons filmes e contos acabam por ser ótimas tramas. Você pode se inspirar no tema de um seriado favorito da TV ou tentar simular cenas e climas que você descobriu em uma história em quadrinhos de fantasia ou ficção científica. Jogos de interpretação surgiram com pessoas que consumiam muito conteúdo imaginativo e criaram os seus partir disso. Converse com pessoas em quem você confia, ouça histórias antigas da sua família, tire dúvidas com seus professores e sempre consulte fontes

confiáveis de informação, como publicações reconhecidas ou dados oficiais. Uma boa sugestão é fazer anotações de tudo que possa te auxiliar depois, durante a sessão de jogo, a resolver empecilhos ou se lembrar de detalhes.

- **Estrutura**: Definidos tema e clima, feitas as pesquisas, é hora de estruturar sua crônica. Essa é a parte mais gostosa em termos de imaginação e mais trabalhosa em termos de por a mão na massa. Como será a história a ser contada? Qual o começo dela? Por onde vai passar? E como pode acabar? Nem todas essas perguntas tem respostas objetivas. Como sabemos, as jogadoras e jogadores às vezes tomam rumos que não foram pensados pelo MC ou entendem as informações recebidas de maneira totalmente inovadora. Mas, de qualquer maneira, a estrutura de uma crônica é um esqueleto que serve, principalmente, para o MC se organizar a respeito da sequência de eventos e de metas a serem alcançadas pelas personagens.

  Existem diferentes modelos de estruturas de uma narrativa. Você pode ver isso em filmes, histórias em quadrinhos e contos folclóricos. Há pessoas que estudam isso muito a sério. Aqui, para não deixar as coisas mais complicadas do que elas precisam ser, mas que ainda sejam complexas o suficiente para serem experiências ricas, vamos pensar em uma estrutura dividida em etapas muito parecidas com o que estudiosos de Sociologia descreveram sobre certas cerimônias indígenas.

  A primeira etapa seria a Ordinária. A vida das personagens antes dos eventos mais importantes da crônica. O grupo todo já se conhece? O que eles estão fazendo no momento anterior aos eventos? Onde eles estão? Como está o humor do grupo e da situação? Nesta etapa, as personagens estão se familiarizando com o cenário e com a sessão. Tudo parece normal, tudo parece ordinário.

  Em uma crônica, a etapa Ordinária busca apresentar e responder as questões: quem? Onde? E quando? Usualmente é uma etapa mais curta. Um exemplo seria as personagens se encontrando em uma tradicional festa da Folia de Reis na zona rural da cidade onde moram. Lá eles acabam por conhecer algumas figuras mais interessantes e sabem mais sobre o local. Até serem interrompidos.

  A segunda etapa é Aquecimento. Algo acontece que muda tudo o que estava em harmonia até então. Um evento ou um chamado bem específico e direcionado avisa aos Encantados de que há algo que precisa ser feito. E as personagens começam a fazer. A partir daqui é que a trama de uma crônica vai se desenvolvendo e crescendo. Mais ainda, a trama fisga os personagens para dentro

dela. Tenha em mente que a etapa do Aquecimento é onde o tema e o clima que guiarão toda a crônica são apresentados de fato. O que acontece? O que será que isso quer dizer? O que pode ser feito de antemão? Essa é a etapa que apresenta e responde a pergunta: o quê.

Se pensarmos no exemplo anterior da festa rural, pode ser que em algum momento as pessoas na festa percebam que ao longe, próximo ao horizonte, um globo luminoso parece cruzar o lago e adentrar na floresta. Há quem diga que se trate de um disco voador, outros vão dizer que são almas de mortos que não descansaram. Mas as personagens encantadas pensam que isso pode significar outra coisa e vão investigar. Se for uma Mãe-do-Ouro e alguém descobrir, provavelmente começará uma série de investidas de homens gananciosos querendo esburacar toda a região e drenar as águas locais, o que traria um impacto enorme a toda fauna e flora da região.

Essa é a etapa que mais pode exigir preparo do MC. É necessário pensar quais locais as personagens irão visitar e investigar e como são esses locais e o que será encontrado lá. Também é importante saber quem irá ajudá-los ou traí-los ou atrapalhá-los. E o que essas pessoas tem a dizer, o que querem e pensam. É lógico que a ação das jogadoras e jogadores são imprevisíveis, mas o MC pode delinear o máximo de alternativas possíveis e que realmente servirão para contar a história e resolver a trama.

A segunda etapa irá caminhar com investigações, movimentações, diálogos e outras tentativas, pelo tempo que for necessário, até que se chegue à etapa da Transformação. Essa terceira etapa é onde são feitas e respondidas as perguntas: como? E por quê? Aqui, as personagens chegam ao clímax, enfrentando o desafio final e mais importante da Crônica e tentando solucionar as dificuldades que se apresentaram até então. Apesar de ser uma etapa consideravelmente menor que a anterior, ela tende a ser intensamente mais dramática.

Os Encantados são postos à prova e entendem a importância desse momento. Seguindo o exemplo da aparição misteriosa, o grupo logo depois de conversar com as pessoas mais velhas da região e de vasculharem a mata, decidem que já tem informações o suficiente para transformar a situação que se apresenta. A terceira etapa acontece quando eles colocam o seguinte plano em execução: retornar à noite escondidos e esperar a Mãe-do-Ouro se manifestar. Então, eles vão descobrir aonde o ouro dela está enterrado e vão levar para um lugar bem

mais isolado no fundo da mata, para que nenhum garimpeiro ou ladrão saiba. Entretanto, eles não contavam que alguém teve uma ideia semelhante, com a diferença de que seria para roubar o ouro para si. Ainda pior, trata-se não só de um homem ganancioso, mas de um lobisomem.

Por fim, depois de uma etapa que foi mais decidida e orientada pelas ações e pensamentos das jogadoras e jogadores, a quarta e última, chamada de Retorno, é onde o MC dá uma conclusão à Crônica. A partir dos resultados da etapa anterior, o grupo poderá pensar sobre o que viveram e decidir se aprenderam algo ou não. Talvez enfrentem consequências graves, como uma boa bronca da polícia ou um castigo severo da família. Talvez sejam elogiados e presenteados por pessoas que se sentiram beneficiadas por suas ações. Talvez precisem comer e dormir um pouco, antes de mais nada.

Enfim, a quarta etapa é curta e focada na seguinte e importante pergunta: e então?

CONDUZINDO UMA CRÔNICA

Depois de escrever uma boa Crônica (ou depois de escolher alguma que outra pessoa tenha escrito), o grande momento será a sessão de jogo. É aqui onde o trabalho do MC realmente acontece, junto com sua diversão. Como é de se supor, conduzir uma Crônica no papel de MC é um grande poder e, consequentemente, uma grande responsabilidade. Quando um grupo de pessoas se reúne para contar uma história, ainda mais uma história que não está pronto e do qual pouco se sabe, é como se essas pessoas estivessem juntas vivendo um mito poderoso, ou mesmo sonhando juntas um mesmo sonho lúcido. Então, cabe ao MC manter seus jogadores sonhando.

Separamos abaixo algumas dicas que sempre são boas de se lembrar e usar. Elas podem ajudar bastante em pequenos detalhes que deixam as Crônicas mais interessantes. Seguem:

- **Preparando o ambiente**: É bem discutível se existe um ambiente ideal para se jogar um jogo de interpretação. Podemos desejar ter um lugar calmo e reservado, sem intromissão de sons externos e com uma quantidade suficiente de luz. Com algumas cadeiras almofadadas e sucos à disposição. Mas a verdade é que só existe os ambientes reais de jogo, e nem sempre eles se parecem com o ideal. Ainda assim, podemos torná-los mais confortáveis.

Comentado [E22]: Existe uma razão para serem sucos doces?

Seja em casa ou por vídeo-chamada, seja em um evento na sua escola ou um encontro em um parque público da sua cidade, o melhor ambiente para se jogar *Encantados do Rio Pardo* é o lugar onde todos possam se comunicar e se entender. Considerem sentar-se, tanto faz no chão como em uma mesa, em local razoavelmente tranquilo e acolhedor. Não se esqueça de tentar criar algum conforto, como almofadas para as pessoas ou mesas de apoio para os materiais. Deixe o centro do grupo o mais aberto, vazio e limpo possível. É ali onde as jogadoras e jogadores irão projetar sua imaginação, discutir suas ideias, anotar seus apontamentos e lançar os dados.

Pode ser interessante ter um foco de luz nesse centro, de forma segura, como uma luminária ou velas. Aliás, uma vela perfumada ajuda a determinar que aquele ambiente do jogo é um ambiente mais isolado do entorno. Outra coisa eficaz para se fazer é colocar algumas imagens como fotos, desenhos, mapas e pequenos objetos que tenham a ver com a Crônica Isso ajuda a entrar mais no clima e centralizar o foco no jogo. Há também quem goste de usar música de fundo. É uma ótima ideia, contanto que ela não tire a atenção. Prefira músicas em volume mais baixo e ritmo mais controlado. Músicas folclóricas são bem pertinentes à *Encantados do Rio Pardo*, mas algumas músicas instrumentais, de diferentes gêneros, podem ser ótimas para ajudar a dar tensão ou alívio em algumas cenas.

- **Descrição, ritmo e interpretação**: Temos falado durante todo o livro que *Encantados do Rio Pardo* é um jogo de interpretação. Pois bem, isso significa que para jogá-lo todos os envolvidos estão interpretando algo, alguém ou alguma coisa. Isso inclui o MC, que irá interpretar todas as personagens que o grupo de jogadores encontrar. Falará como eles e tomará decisões como eles. Assim, é muito empolgante quando o MC se permite realmente apresentar uma personagem como ela é: com sotaque, com trejeitos nos gestos e nas expressões, com frases típicas, com uma personalidade marcante e, eventualmente, com alguma peça de roupa ou adereço que seja bem característico. Nada que dê muito trabalho, tome muito tempo ou chame mais a atenção do que a história e seus protagonistas, mas algo que ao menos envolva mais o grupo e os ajude a entender e diferenciar com quem estão lidando.

  Da mesma maneira, o MC é responsável por tudo o que acontece fora da pele das personagens dos jogadores. O que eles veem, ouvem, sentem e passam, são

Comentado [E23]: Seria pele?

responsabilidade do MC. Ele irá descrever cenários, situações e criaturas. Por isso, é importante que ele, de fato, descreva, que diga as dimensões aproximadas do salão de um anfiteatro público, ou qual a textura da areia no fundo de uma represa, ou como a comunidade local fica emocionada com o discurso de um Encantado que faz o convite para limpar uma área toda poluída. Também é útil descrever o caminho entre um local e outro, o que percebem de mais importante, a temperatura em uma noite assustadora, etc.

Entretanto, é sempre bom lembrar que o grupo não está jogando para assistir um monólogo do MC. Tenha um equilíbrio de descrever aquilo que realmente é significativo para a história ou que será marcante e divertido. Para outras coisas e situações, vale a pena ser sucinto e breve. Isso ajuda a dar ritmo para a trama e manter o interesse das jogadoras e jogadores. Essa questão do ritmo influencia, inclusive, no uso da estrutura em etapas de uma Crônica. Lembre-se que você é como o MC que conduz uma festa, que sente os ânimos de seu público e decide quando colocar músicas mais dançantes ou mais calmas. Ou seja, talvez valha a pena conduzir sua Crônica a partir do Aquecimento ou talvez valha pena alongar a etapa de Transformação por mais tempo. Perceba e sinta. Além do mais, é uma forma de orientar a Crônica e os Encantados, o que nos leva à próxima dica.

- **Centrando nas personagens**: *Encantados do Rio Pardo* é um jogo sobre um rio, mas principalmente sobre as pessoas em torno dele. Sendo assim, é importante tratar as personagens com bastante atenção. Permita que explorem o ambiente, que façam perguntas e que se posicionem. Dê espaço para que cada jogadora e jogador expresse a personalidade e os ideais de suas personagens encantadas. Isso significa que, uma vez no papel de MC, ao ouvir a ideia de uma personagem e como ela age em determinada situação, você irá conduzir a Crônica como uma reação a isso. Incentive para que mais e mais pessoas no seu grupo ajam livremente e lidem com as consequências disso. Mas mantenha o equilíbrio para que todos tenham seu momento de brilho e não sejam ofuscados por ninguém.

  Centralizar a Crônica nas personagens implica em também incluir a maneira como cada personagem é. Sua história pregressa, os contatos que ela tem, os objetos que ela consegue. Tudo isso pode fazer diferença para conduzir uma trama e envolver o grupo com maior engajamento e diversão. Pense em situações ou encontros específicos que direcionarão novas camadas para o desenvolvimento de uma personagem e, descreva os efeitos de cada decisão tomada. Seu grupo só vai se

motivar ao jogo se ele perceber a importância que ele tem nos acontecimentos de tudo.

- **Mediação, improviso e limites**: Esses aspectos listados estão entre os mais importantes e recorrentes que um MC precisa ter em mente ao conduzir uma Crônica. Em essência eles ditam tudo o que acontece em uma sessão de jogo. A começar pela questão do improviso. No tópico anterior discutimos como a Crônica é centrada nas personagens. Isso naturalmente leva ao ponto em que jogadoras e jogadores, muitas e muitas vezes, tem ideias que o MC não havia planejado. Decidem ir para lugares que não estavam previstos na Crônica, ou tomar ações muito extremadas ou mirabolantes, ou mesmo interpretam situações e pistas de uma maneira totalmente diferente. Como MC você não pode impedir que isso aconteça. Uma vez que uma ação foi anunciada, ela passa a acontecer na história e seu impacto será sentido.

  Pois bem, faça esse impacto ser sentido de fato. Improvise. Você não sabe ainda qual será a reação do cenário ou dos personagens coadjuvantes diante de uma ação do seu grupo, mas você pode descobrir qual será. Se for necessário, não há problema algum em pedir alguns segundos ou minutos para pensar a respeito e se perguntar: o que acontece agora? Sua história irá mudar um pouco ou muito? O plano das personagens dará certo ou errado? O que acho que aconteceria se isso acontecesse de verdade? E se essas perguntas não forem o suficiente para o improviso, bem, você sempre pode perguntar ao seu grupo qual é a ideia que eles tem de resultado para a ação que tomaram. Ouça o que tem a dizer e considere se é coerente ou não.

  Justamente essa última dica nos leva a pensar sobre mediação. Mestres das Crônicas são mediadores. Eles mediam a relação entre o cenário e trama com as personagens, ou as dúvidas entre as regras e o grupo de jogadores. Um bom MC se faz ponderando o que é justo ou não, coerente ou não. Mediar significa chegar a um acordo em que todas as partes se sintam ouvidas e atendidas, dentro possível. Cabe ao MC mediar situações de jogo, como os resultados de uma ação ou as possibilidades de uma ideia se realizar. Mas o MC também pode mediar quando os ânimos se acaloram e o grupo está divergindo.

  Essas questões circulam em torno do respeito. Mesmo que não entendamos ou concordemos com nossos colegas, podemos sempre ser gentis e respeitar o direito de sentirem algo e se expressarem. Uma sessão de jogo, no fundo, não deixa de

ser um momento de relações pessoais. E como qualquer relação, é benéfico considerar que cada um tem seu limite, que precisa ser respeitado. Seja o limite de tempo (seu amigo pode ter hora para chegar em casa, ou sua amiga pode não conseguir chegar cedo), seja de disposição (você pode estar cansado demais para continuar a jogar) ou, principalmente, limite pessoal. Lembre-se que nem todo tema é confortável para todo jogador. Alguém pode se sentir inibido para falar sobre determinado assunto ou ficar constrangido por não compreender adequadamente algumas situações. Respeite isso e, como MC, deixe aberto para que todos expressem seus limites com a garantia de que eles serão acatados. Isso inclui você. Não se esqueça que você também tem os seus e está tudo bem.

CRÔNICA INTRODUTÓRIA:

RIO ADENTRO, RIO ABAIXO

"Rio adentro, rio abaixo" é uma crônica introdutória para Encantados do Rio Pardo. Isso significa que é um bom começo para se entender as regras e o cenário do jogo. Sua trama é simples e objetiva, mas deixa espaço para explorar algumas situações e questões paralelas. Também deixa brechas para que haja continuação da história e das personagens em si.

A crônica toda se inspirou no conto *A Cor que Caiu do Céu*, do escritor estadunidense H. P. Lovecraft. Tanto lá quanto aqui, uma fazenda começa apresentar significativas alterações em sua plantação depois do uso de um composto desconhecido. E isso se torna grave quando o composto é carregado pelas chuvas rio adentro, rio abaixo, rumo à cidade. Vale a pena ler esse conto clássico para entrar no clima e ter novas ideias.

Comentado [E24]: Sugiro colocar "do escritor estadunidense H. P. Lovecraft"

Comentado [E25]: Deu vontade ler de novo.

O tema da Crônica é salvar as águas do rio e a população da cidade de serem contaminadas. O clima, no entanto, é o de investigação, com algumas pitadas de ação e terror ao final. Para desenvolver a trama, os desafios e as consequências, foram realizadas algumas pesquisas a respeito do uso de agrotóxicos e de captação e esgotamento de água. Também foram levadas em consideração características de cidades onde as zonas rural e industrial sejam próximas à área urbana.

A cidade escolhida é Cravinhos, mas essa Crônica é facilmente adaptável a outras cidades da região em torno do rio Pardo. Essa escolha se deu por ser uma cidade de tamanho limitado, mas não isolada de rotas movimentada, onde grande parte dos lugares as personagens são capazes de chegar com uma longa caminhada ou carona, podendo sempre mirar plantações no horizonte. Todavia, apesar do tamanho reduzido a cidade ainda comporta em si bairros periféricos onde a desigualdade social é visível e, também, jornalismo e centros de pesquisa de qualidade. Como se verá, essas questões são importantes para a Crônica. Outras cidades que se encaixam sem grandes alterações são Águas da Prata, Altinópolis, Mococa, Serrana e Sertãozinho.

Apesar de ser inspirada em uma cidade real, lembre-se que o cenário tem sua magia própria ao jogo. Isso inclui a presença de instituições e personagens fictícios, como a fazendeira Tereza Correa, o prefeito Ricardo Costa ou o jornalista Percival, ou o Jornal Guardião e o Instituto Cravinhos de Pesquisa Ambiental (INCRAPA) entre outros. Também estará presente uma criatura do tipo desertor e uma folclórica. Como se imagina, nem todos são aliados dos Encantados, mas nem todos são adversários.

Em resumo, a Crônica está dividida em 4 etapas:

- Etapa Ordinária: as personagens estão em Cravinhos, interessadas em um festival de cultura japonesa, quando percebem que uma doença estranha vem acometendo algumas pessoas.
- Etapa de Aquecimento: os Encantados, então, investigam o que pode estar acontecendo. Locais como o jornal da cidade, o hospital público e o centro de pesquisa tem informações que ajudam a entender melhor a situação.
- Etapa de Transformação: as personagens descobrem, por fim, que a situação toda se origina em uma fazenda que tem despejado água contaminada direto no córrego que abastece a cidade. E o estado é tão sério que um Desertor da Contaminação habita as plantações.
- Etapa de Retorno: as personagens resolvem a situação enfrentando a contaminação, mas também precisam planejar como a fazenda irá agir daqui em diante e como a população pode se proteger e reivindicar seus direitos.

Depois de estudar bem a Crônica como um todo, anote os pontos que você gostaria de fazer diferente ou que não quer esquecer de se aprofundar. Reúna então seu grupo de

amigos e comece a se divertir e aprender com a magia dos Encantados. Separe de uma a duas horas para completar toda a história da Crônica.

PRIMEIRA ETAPA – INTRODUÇÃO

Leia a seguinte introdução em voz alta:

"*O dia mal está começando e vocês já estão a todo vapor. Em pé, na rodoviária de Cravinhos aonde acabaram de chegar, o sol se ergue dourado e promete aquecer o clima bem rápido. Vocês ouvem os guinchos estridentes de caminhões e ônibus que cruzam a rodovia Anhanguera a toda velocidade, mas isso não interessa tanto. Vocês estão olhando para o outro lado, para onde a cidade realmente acontece. Por entre as árvores verdes e as casas e lojas coloridas, vocês já conseguem ver a rua que irão descer para o centro da cidade. É lá que acontece hoje o Festival Kaidan de Cultura Japonesa. Haverá comida e exibição de dança. Talvez consigam achar um novo mangá de sucesso ou alguma planta ornamental exótica. Com certeza, haverá muita gente alegre e inteligente, vestidas em roupas coloridas iguais às de seus personagens favoritos. Vocês, realmente, estão a todo vapor*".

Permita agora que as jogadoras e jogadores tirem dúvidas, se tiverem. Eles podem querer saber mais sobre o Festival Kaidan e, de acordo com as perguntas, irão descobrir que se trata de uma festa aberta ao público que dura todo o final de semana. Apesar de ter poucos anos desde sua criação, ele vem crescendo bastante e chamando a atenção de mais curiosos a cada ano. As personagens podem então, de acordo com suas Planilhas, decidir se estão indo apresentar uma dança, ou comprar bugigangas ou paquerar alguém.

A partir desse momento, quando decidirem ir para o Centro de Eventos onde será o festival, descreva a situação da seguinte forma:

"*Vocês estão descendo uma rua bem inclinada. Ela é coberta de árvores onde cantam alguns pássaros. As pessoas saindo para seus trabalhos e estudos também começam, pouco a pouco, a encher a manhã de barulho de vozes e carros. Alguns são bem gentis e os cumprimentam sorridentes. Outros parecem só estar curiosos*".

Não se esqueça de perguntar às jogadoras e jogadores como eles estão descendo essa rua. O que eles fazem pelo caminho. Se algo for relevante ou marcante, diga quais

foram as consequências. Mas cuide para que esse momento não se alongue muito ou desvie a Crônica demais do seu curso.

As árvores vão ficando mais espalhadas e os prédios mais altos. É possível ver mais partes do céu azul que vai ficando quente e ensolarado. Mas também é possível ver o horizonte coberto de plantações, onde algumas nuvens escuras parecem se acumular ao longe. É quando o telefone de vocês recebe uma mensagem da organização do Festival Kaidan.

"*Trata-se do endereço eletrônico de uma reportagem de última hora do jornal Guardião de Cravinhos. A reportagem é assinada pelo jornalista Percival e fala sobre como Cristiano, o organizador do festival, acabou de ser internado no Hospital Santa Casa. Ele é mais uma vítima de uma epidemia de intoxicações que vem acometido Cravinhos. Ninguém consegue saber ao certo o que tem acontecido, acredita-se que seja algo que as pessoas estejam ingerindo, mas o fato é que nas últimas semanas cada vez mais pessoas têm sido internadas com uma intoxicação bem grave, segundo a reportagem de Percival. Ele também enfatiza que a maior parte dessas pessoas moram nos bairros mais afastados do centro da cidade*".

Deixe as jogadoras e jogadores reagirem a essa notícia, expressar a frustração de suas personagens e decidir o que fazer a seguir. Caso seja necessário, lembre a todos que eles são Encantados e, onde há uma ameaça às águas eles se sentem no dever de protegê-las. Isso encerra a primeira etapa.

SEGUNDA ETAPA – INVESTIGANDO AS COISAS ESCONDIDAS

Aqui é quando começa a investigação. As personagens já sabem que pessoas de Cravinhos vem se contaminando e tem uma vaga ideia de onde isso tem acontecido, mas não estão certas sobre o que está causando a contaminação e nem como. Deixe que elas discutam essas ideias e, se for necessário, peça que façam um teste de *Raciocínio* com dificuldade 7, para perceberem que existem algumas pistas por onde começar: perguntando ao próprio Cristiano ou então visitando os bairros mais afastados ou ainda conversando com jornalista Percival.

Obviamente, as personagens podem investigar todos esses lugares na ordem que preferirem, bem como podem escolher investigar um único local e só depois decidir se

continuam observando e perguntando ou se arriscam ir direto para uma solução. Não impeça que eles tentem outras boas ideias, como pesquisar maiores informações pela internet ou mesmo indo ao Centro de Eventos para conversar com outras pessoas que desejam participar do Festival Kaidan.

Para o caso de usarem seus celulares para pesquisar, não há necessidade de teste algum. Eles descobrem uma série de notícias, todas assinadas pelo Percival, onde ele relata uma série de casos de intoxicação nas últimas semanas. As pessoas contaminadas são moradores de bairros periféricos que estão tendo acesso a uma água que não tem sido tratada com 100% de eficiência. Isso acontece desde a nova gestão do prefeito Ricardo Costa. Percival enfatiza que o prefeito tem investido mais recursos em favorecer o agronegócio da região, mas apenas nas grandes fazendas. Os pequenos agricultores, além de receberem menos investimentos também tem apresentado alguns casos de intoxicação.

As pesquisas na internet também revelam que o INCRAPA (Instituto Cravinhos de Pesquisa Ambiental), em parceria com cientistas nas áreas de Química, Nutrição e Enfermagem do campus da USP em Ribeirão Preto, tem alertado sobre a presença de um composto tóxico que vem sendo encontrado na água do córrego que cruza parte da cidade e abastece os bairros mais isolados. Segundo os dados encontrados nos pontos de coleta, essa contaminação tem origem próxima à Fazenda Correa, mais um investimento do prefeito Ricardo Costa.

Não é difícil encontrar o telefone do prefeito e caso alguma personagem decidir ligar conversará com a secretária oficial, Silvia. Ela tem a voz aguda e alta, fala de forma rápida e objetiva, apesar de ser simpática. Ao ser questionada sobre o prefeito, sobre uma possibilidade de reunião com ele ou a respeito das ações dele favorecendo as grandes fazendas da região, a resposta dela será algo como:

"*-Que graça ter jovens como vocês interessados em política! O prefeito Ricardo Costa adoraria poder ouvi-los e explicar seu plano de gestão. Preencham o formulário na prefeitura requisitando essa reunião e aguardem o agendamento. No momento ele está fora da cidade em um encontro de investidores e retorna na próxima semana*".

Dificilmente as personagens conseguirão qualquer outra ajuda imediata ou informação da prefeitura. Outra tentativa de investigação pode ser falar diretamente com Percival. Isso pode ser feito por telefone ou indo diretamente no escritório do Guardião de Cravinhos. O escritório é um pequeno prédio de dois andares, arquitetura antiga e uma

cor pálida, pintada a pouco tempo. Lá dentro encontra-se mesas onde repórteres estão escrevendo ou falando em telefones. Ninguém parece dar muita atenção para a chegada dos jovens, mas assim que perguntam sobre Percival alguém irá indicar uma sala no fundo. A sala tem uma porta de vidro e atrás dela está sentado um homem de aparência cansada, cabelo despenteado e óculos na ponta do nariz, lendo algo calmamente algo na tela do computador.

O homem fala em tom tranquilo e gentil que é Percival e pergunta no que pode ajudá-los. Assim que as personagens expressarem o desejo de entender o que está acontecendo no caso das contaminações ou da Fazenda Correa, ou depois de dizerem que leram as reportagens do jornal e querem resolver a questão, Percival dirá algo como:

"*-Essas contaminações tem sido um caso muito preocupante. Cada dia mais pessoas aparecem adoentadas e precisam de tratamentos longos e delicados. Por enquanto, a população não deu muita importância. Acredito que seja por que as vítimas sejam de áreas periféricas ou rurais. Nem todos acreditam que está próxima ou vai atingir suas famílias. Meu papel tem sido ficar atento a tudo o que acontece e divulgar nos jornais, até que alguma autoridade como a polícia ou a prefeitura faça algo efetivo a respeito. As ligações desses casos com a Fazenda Correa são só uma hipótese, mas não encontrei nada concreto a respeito. Eu sugiro que tomem cuidado caso decidam investigar isso mais a fundo*".

Se for questionado mais a fundo, Percival dirá sobre suas suspeitas de uso de algum composto químico novo e não testado que vem sendo usado nas plantações. Também dirá que a fazenda sempre foi importante na região, mas em tempos recentes vem crescendo muito por conta do aumento de sua produção. Eles têm lançado no mercado laranjas maiores e em grandes quantidades, mesmo que elas não tenham muito sabor, cheiro ou cor. Essa produção aumentou tanto, tão rápido e de forma tão misteriosa, que a proprietária, Tereza Correa, precisou desmatar parte da mata ciliar de sua propriedade para poder dar espaço a mais laranjeiras. Ao fim da conversa, Percival irá enfatizar novamente para as personagens tomarem cuidado, pois coisas estranhas vêm acontecendo na Fazenda Correa, como ruídos e luzes noturnas. Ele diz que está à disposição caso os jovens precisem de alguma ajuda.

Os Encantados podem escolher ir mesmo assim para o Centro de Eventos e ver como está a movimentação por lá e se conseguem alguma informação. O local também fica próximo ao centro e pode ser descrito da seguinte forma:

"*O prédio novo, com grandes janelas espelhadas e cores escuras, está cercado de pessoas jovens. Alguns com cabelos azuis ou rosa, muitos vestem camisetas de seus desenhos e bandas favoritas, enquanto outros estão fantasiados como personagens mirabolantes, carregando mochilas abarrotadas de livros, quadrinhos e garrafas de água. Também há ali um quiosque servindo sucos naturais de laranja da marca Correa. Todos parecem falar ao mesmo tempo, há até quem esteja falando bem alto. O clima geral é de frustração, os jovens estão tristes por que o Centro de Eventos não abriu suas portas. Aqui e ali estão dizendo que o Festival Kaidan será cancelado, mas há quem esteja exaltado dizendo que o evento tem que acontecer. Entretanto, não é difícil perceber que algumas pessoas estejam especialmente preocupadas com a saúde de Cristiano, o organizador. Boatos estão se espalhando que a situação é bem séria no hospital*".

Além de boatos, preocupações e indignações, as personagens não irão conseguir muitas informações nesse local. Ninguém quer muita atenção para resolver o mistério, mas sim para resolver o futuro do evento. Sabe-se que o Cristiano está internado no Hospital Santa Casa desde a madrugada e que seu estado é crítico. A mãe dele é enfermeira lá e, em breve, terá novas informações.

As personagens podem visitar o hospital para tentar falar com Cristiano ou com a mãe dele. Lá chegando, encontram um grande e largo prédio de tijolos à vista, ocupando todo um quarteirão. O trânsito ao redor é intenso e há muitas pessoas sentadas tanto do lado de fora quanto na recepção. Ao perguntarem por Cristiano a recepcionista pede que esperem um pouco e chamam alguém pelo telefone. Depois de poucos minutos surgirá uma mulher alta de cabelos escuros. Ela veste avental verde claro e tem um crachá que a identifica como a enfermeira Catarina. Seus olhos estão vermelhos de choro e sua voz gagueja um pouco. Ela é a mãe de Cristiano.

Depois das personagens se apresentarem e dizerem por que estão ali, Catarina irá explicar o seguinte:

"*-O Cristiano... meu filho... ele não está bem. Não está bem. Está pálido e começaram a aparecer algumas feridas nos lábios e nas unhas. Ele está com dor no abdômen. Ele não está bem. E foi tudo tão rápido. Tão de repente. Começou como um*

mal estar, uma dor de cabeça e indisposição... Faz poucos dias, desde que ele conseguiu o trabalho dele de aprendiz... Ele estava tão animado com o festival... Não parava de falar dele... Obrigado por terem vindo e se preocuparem. O Cristiano vai ficar feliz. É pra isso que servem os amigos...".

Infelizmente, os encantados não podem ter acesso à ala de internação, então não poderão visitar Cristiano. De qualquer maneira, ele está muito fraco e tem passado a maior parte do tempo dormindo ou delirando de febre. Caso insistam, Catarina explica que ele está isolado por segurança, enquanto não se sabe o que causou a contaminação nele e nas outras pessoas. Ela também conta que mais pessoas vem se contaminando e os primeiros exames indicam a presença de produtos químicos tóxicos e metais pesados. As amostras foram enviadas para a INCRAPA e ainda não se sabe a origem certa desses materiais, mas acreditam-se que possa ter a ver com a contaminação na água.

Se os encantados alongarem a conversa e as perguntas, precisam ser bem sucedidos em um teste de Empatia com dificuldade 8. Catarina é uma boa pessoa e está preocupada com o filho, mas não pode ficar muito tempo longe do trabalho. Então, se as personagens conseguirem a atenção dela por um tempo irão descobrir que Cristiano começou a trabalhar recentemente na Fazenda Correa, como aprendiz de técnico ambiental. E que muitas das internações são pessoas que trabalham lá também. Mas outras internações são de pessoas que moram no Córrego, um bairro periférico de Cravinhos.

A investigação pode levar os encantados a visitar o bairro do Córrego. Para isso, precisam fazer uma caminhada mais longa, na direção das áreas rurais de Cravinhos. Ou podem tomar um ônibus próximo à praça da Paróquia Santa Luzia. Assim que chegarem, descreva o que vem da seguinte maneira:

"*É fácil entender o nome desse bairro: um fino córrego atravessa por entre as ruas, cercado por muretas cinzentas que o conduzem em linha reta para os limites da cidade. Sua água tem um cheiro sutilmente desagradável. Ervas daninhas e musgo crescem a partir de rachaduras nas calçadas. As casas são pequenas, muitas com os alicerces à mostra ou com a pintura desgastada. Elas são muito próximas umas das outras, deixando pouco espaço para carros circularem por aí. Mas isso não impede que haja várias e várias pessoas andando apressadas com sacolas de mercado e materiais de trabalho. Ou que jovens e adultos cruzem de bicicletas e mochilas de um lado para o outro*".

Explorando melhor o bairro do Córrego, as personagens acabarão encontrando uma figura que chama muito a atenção:

"*Sentada sobre um banco improvisado ao lado de um muro grafitado, está uma senhora de cabelos brancos amarrados atrás em um coque. Ela se veste totalmente de branco e balança um colar feito de sementes. Em uma mão segura um pequeno cachimbo apagado. Seu olhar transmite alegria e está diretamente voltado na direção de vocês*".

Os jovens podem conversar com ela sobre mais informações. Ela se chama Amanda e sabe quem é Cristiano. "*-Um mocinho muito bom. Mora aqui perto. Está sempre cantando. E ele é bonito, viu? Me ajuda a carregar as compras de vez em quando. A mãe dele também é uma mulher muito boa. É forte e trabalhadora. Uma graça*".

Se perguntada sobre os eventos mais recentes de contaminação ou da situação do bairro, Amanda irá responder de uma forma que aparentemente é confusa, mas que guarda muita sabedoria:

"*-Antes aqui era tudo mato. Pra lá e pra lá, só havia mato. Mato, não. Roça. Tinha muita roça. Hoje quase não tem mais. Chegaram as fazendas grandes, das famílias ricas, e foram comprando todas as terras. Agora, muita gente da roça construiu casa aqui e vive de outras coisas.... Ah, mas tem roça ainda. Indo por aqui você encontra umas. Eles plantam horta e frutas. Mas estão vendendo muito pouco. Não conseguem concorrer com as fazendas grandes. Eles estão até com medo, viu? Não sabem o que fazer. Tem medo de passar fome, de precisar se mudar. A gente também tem medo, por que onde tem fome tem gente precisando roubar.... Eu moro aqui faz muito tempo. Nunca vi tanta casa e nem tanta gente sem emprego. Também vi o córrego mudando. Antes era cheio de peixe. A gente comia e bebia dele. Mas foram deixando mais estreito, mais reto. Muraram. A gente ainda usa água dele e tenta pescar uns peixes pequenininhos que aparecem de vez em quando. Mas desde que as fazendas chegaram a água tem um gosto ruim. De noite a gente tem a impressão até que ela brilha. Nem parece água. A gente já falou pro prefeito vir aqui terminar de encanar o bairro, mas ele ainda não veio*".

Amanda pode falar por horas com as personagens. Ela gosta muito de conversar com os jovens. E ela sabe muita coisa. Sabe sobre lendas antigas da cidade, que falam de protetores que moram nas matas mais afastadas ou de aparições de foragidos que caíram no córrego e nunca mais foram vistos vivos. Segundo ela, a nascente do rio fica numa

dessas matas, justamente a que fica próxima à Fazenda Correa. Por fim, quando se despedirem, ela dirá o seguinte:

"*-Obrigado da conversa, meninos. Que vocês fiquem em paz. Hoje à noite vou orar pedindo proteção para vocês*".

E um último lugar que os encantados podem procurar mais pistas antes de agirem é o próprio Instituto Cravinhos de Pesquisa Ambiental, o INCRAPA. Entretanto, o laboratório principal deles fica afastado da cidade, do outro lado da perigosa e movimentada rodovia Anhanguera que contorna parte de Cravinhos. Se decidirem ir para lá, precisaram tomar 2 diferentes ônibus ou fazer uma longa caminhada rua acima, de volta a rodoviária onde a Crônica começou. Lá chegando, ainda precisam ser bem sucedidos em um teste de *Esportes* com dificuldade 9, para cruzar correndo e com segurança a estrada. Ou então caminhar mais um bom tanto de tempo e quilômetros até encontrar uma passarela.

Contudo, uma consulta pela internet revelará o telefone do INCRAPA e seu horário de funcionamento. Infelizmente, é informado através de uma gravação eletrônica às personagens que apesar de ser um importante centro de dados científicos e informações, o INCRAPA não pode ainda divulgar resultados preliminares sem ter em mãos o número de protocolo. Ainda mais se tratando de uma pesquisa feita parcialmente em área privada. De qualquer maneira, o INCRAPA é aberto à visitação geral do público e possui uma exibição e palestra para jovens. Só é necessário agendar.

No instante em que as jogadoras e jogadores acabarem de coletar todas as informações que desejarem é importante que eles tracem os próximos passos de seu plano. E ao que tudo indica, eles vão acabar percebendo que todas as respostas e soluções estão nessa tal Fazenda Correa. Ir para lá é, também, ir para a próxima etapa da Crônica.

TERCEIRA ETAPA – A COR DA ENXURRADA

O caminho para a Fazenda Correa é através de uma rua de Cravinhos que sai próxima do centro e vai seguindo margeando a cidade até a área rural. A única maneira de seguir até lá é caminhando, pedalando ou dirigindo. Não há ônibus que siga nessa direção e nem muitos carros. Portanto, a chegada até a fazenda deve levar um certo tempo,

levando em conta que o grupo já passou parte do dia investigando. Você pode descrever o caminho da seguinte forma:

"*O sol parece mais quente depois do meio dia, mesmo com mais da metade da tarde já corrida. Entretanto, aquelas nuvens escuras que vocês viram pela manhã estão mais próximas e unidas, fechando metade do céu. Enquanto isso, no chão, o vento levanta poeira e sacode algumas árvores e plantações ao lado de vocês. O caminho é tedioso, a terra é dura. Mas ao longe vocês já conseguem visualizar as copas de árvores de alguma mata e um pouco mais perto o que parece ser o telhado de um casarão*".

Se as personagens estiverem fazendo o percurso a pé, pode ser interessante acrescentar a seguinte situação:

"*De repente, vocês ouvem o barulho de motor se aproximando. Quando olha para trás, em meio à poeira vem um carro. A motorista, de óculos grossos e cabelo bagunçado sorri logo antes de parar o carro. – Vocês estão indo pra Correa? Querem carona?*".

Se o grupo aceitar, todos se acomodam espremidos dentro do carro bagunçado e em poucos minutos chegarão na fazenda. Mas, antes disso, provavelmente irão querer conversar com a gentil motorista. Seu nome é Maria Claudia e ela é uma das pesquisadoras do INCRAPA. Ela está indo pegar mais amostras de solo e água na Fazenda Correa e também pretende apresentar alguns resultados preliminares para Tereza, a proprietária. Caso o grupo faça perguntas, Maria Claudia não hesita em revelar que a situação está bem complicada e provavelmente a fazenda está usando algum agrotóxico muito contaminante e perigoso.

Seja com os pés ou com a carona, quando os jovens chegarem na Fazenda Correa, descreva-a da seguinte forma:

"*Depois de cruzar o simpático portão na cerca, vocês se deparam com um imenso casarão. Em estilo antigo, as paredes são brancas com detalhes azuis. As portas e janelas estão fechadas, o que só enfatiza quão grandes são. Algumas mangueiras altas fazem sombra e refrescam um pouco do lugar. Há um carro luxuoso, daquele tipo que vocês não costumam ver por aí, estacionado na entrada. Abrindo a porta do casarão e saindo para a varanda surge está uma mulher sorridente, de cabelo loiro impecável na altura do ombro e um terninho rosa claro. Ao lado dela vem um homem de ombros largos e*

costas encurvadas, a barba por fazer é branca e seus olhos são duros e gelados. Veste uma roupa amassada e encardida de terra.

"Mantendo o sorriso no rosto e um brilho nos olhos, a mulher diz: - Oi, crianças. Estão perdidas? Querem um copo de suco? – Mas quando a mulher percebe a presença de Maria Claudia, o sorriso diminui um pouco e os olhos brilham mais. – Oi, Maria Claudia. Do que se trata isso?".

A mulher é Tereza Correa. Ela é a proprietária de toda essa terra e não esconde quão bem sucedida financeiramente ela está com a atual produção de laranjas. Apesar da expressão simpática, as personagens talvez não se sintam muito confortáveis perto dela. Um teste de *Empatia* com dificuldade 8 irá revelar que nem sempre ela é sincera no que diz. Da mesma maneira, em algumas situações talvez o MC precise lançar 2 dados para testar a *Empatia* de Tereza, mas no caso dela essa habilidade funciona mais como uma forma de *Manipulação*.

O homem ao lado dela é o caseiro da fazenda. Em geral sua expressão é de mau humor e ele impõe medo em quem está por perto, limitando-se a responder qualquer conversa com o mínimo possível de palavras. Ele é totalmente leal à Tereza e seu nome é Nathan.

Comentado [E26]: Uma única pessoa não pode ser caseiro e capataz (ou administrador) ao mesmo tempo. Se a dona Tereza cumpre com as obrigações trabalhistas como a lei exige, com registro em carteira, etc., ter a mesma pessoa configura acúmulo de função, passível de denúncia e multa.

A partir desse ponto, Maria Claudia irá explicar para Tereza que veio conversar com ela sobre os exames e resultados e que os jovens não estão com ela. Tereza pede ao Nathan que acompanhe o grupo para que conheçam a plantação e a propriedade. As duas mulheres entrarão pela porta do casarão e Nathan irá caminhando para o outro lado. Se o grupo não segui-lo de imediato ele irá parar e ficará olhando na direção deles. Se necessário irá chamá-los. De qualquer maneira, ele será bem incisivo para que o grupo não participe da conversa das duas.

Uma breve descrição da visita pode ser assim:

"*Centenas e centenas de laranjeiras estão simetricamente enfileiradas até perder de vista. Todas apresentam grandes frutos avermelhados. Há muitas pessoas trabalhando na colheita. Algumas delas com uma aparência cansada e, ainda assim concentrada. Uma ou outra pessoa acena para vocês de longe. Também há um pequeno trator passando por entre as fileiras, fazendo barulho. O campo, de um lado, acaba junto a um emaranhado isolado de árvores frondosas e, do outro lado, em uma descida por onde*

Comentado [E27]: Sugestão:
"Há muitas pessoas trabalhando na colheita."

passa um córrego que parece ser cristalino. E cruzando de um lado para o outro, alguns tubos superficiais chamam a atenção".

Se questionado sobre os tubos, Nathan se limitará a dizer que são para irrigação e dispersão de agrotóxico. Além disso, Nathan só tem interesse em responder sobre quantas pessoas trabalham lá ou quantas laranjas são vendidas, ao que ele dirá que são muitas, para ambas as perguntas. Fora isso, ele não deve estar interessado em responder nenhuma outra pergunta. Sobre o agrotóxico ele dirá que é um composto novo e sobre a mata ou rio ele dirá que só estão ali por que a lei proíbe aumentar ainda mais a plantação da Tereza.

Deixe as jogadoras e jogadores explorarem o local e, caso ninguém questione, sugira que façam um teste de *Ciências* com dificuldade 9. Quem for bem-sucedido irá perceber que as laranjas, apesar da cor e do tamanho, não exalam nenhum cheiro e, se abertas, tem pouco sumo dentro. Também vão reparar que as árvores têm poucas e pequeninas folhas. E que não se ouve nenhum som de pássaros ou outro bicho na região, o que é totalmente inesperado para um campo próximo à mata nativa. Mas essa pesquisa e conversa não poderá se alongar muito.

"*Um estrondo repentino rasga o céu em um clarão. Junto com o primeiro de uma sequência de trovões, o vento arremessa folhas e poeira par todos os lados, balançando as árvores e derrubando algumas laranjas. Elas caem e se espatifam no chão. A um grito de comando de Nathan, os trabalhadores da plantação recolhem suas ferramentas e saem correndo para se proteger dos pingos grossos e gelados que estão caindo. A chuva pega vocês desprevenidos e, junto com o ranzinza caseiro, seguem de volta para o casarão.*

"*Ainda na varanda, tentando torcer as mangas das camisetas ou tirar as meias molhadas, é possível ouvir as vozes elevadas de Maria Claudia e Tereza Correa discutindo do outro lado da porta. Nathan abre rapidamente e vocês todos percebem que está havendo um clima tenso entre as duas contrastando com a delicadeza da mobília na sala de entrada. Os rostos vermelhos e as bocas abertas com fúria revelam que, muito provavelmente, Tereza não ficou satisfeita com os resultados preliminares que o INCRAPA apresentou, e que Maria Claudia deve ter encontrado alguma dificuldade para realizar novos exames*".

Aqui os encantados precisarão decidir se irão intervir na conversa e a maneira como farão isso. Qualquer tentativa de perguntar o que está acontecendo será prontamente ignorada por Tereza, que se põe a suspirar e buscar um copo de água em uma mesa

Comentado [E28]: Observação ali em cima.

Comentado [E29]: Se dona Tereza já viu os resultados, então apresentou. Ou ainda não viu?

próxima. Maria Claudia irá gaguejar algo sobre a agua do córrego estar contaminada e Tereza não permitir nenhuma investigação.

As personagens podem tentar abordar Tereza com cuidado, alertando-a dos perigos dessa contaminação e dizendo que ela deveria tomar cuidado porque também está em risco. Para qualquer fala e ação em um sentido de estabelecer confiança com a proprietária da fazenda, a resposta será algo como:

"-Está certo, crianças. Deixem que eu converso aqui e vejo como me protejo. Vou descobrir tudo o que está acontecendo. Agora vão com Nathan procurar se tem alguma roupa seca dos meus sobrinhos para vestirem".

Comentado [E30]: Não é função do "capataz" (ou administrador), seria de algum empregado doméstico.

Nathan não fará nenhum movimento para sair do lugar ou sequer fazer algo para cuidar do grupo. E é bem possível que o grupo também não se convença de agir nessa direção. Caso esta seja a situação e eles insistam de que tem algo estranho e importante acontecendo, a resposta de Tereza virá acompanhada de seu sorriso e brilho nos olhos:

"*As laranjas que vocês viram são grandes não são? Se quiserem podem encher suas mochilas e levar para casa. Elas estão imunes de qualquer praga ou doença. Nossos funcionários estão usando um novo defensivo que protege toda a região e traz mais fartura para a colheita. Por isso precisamos aumentar tanto nossos campos. A Maria Claudia aqui diz que esse composto é perigoso, mas ele é novo. É natural, encontramos escavando um poço perto das minas do outro lado da mata. Não tem como ela saber se é perigoso mesmo. E é claro que eu quero saber se é ou não*".

Comentado [E31]: Termo jamais utilizado pelos grandes proprietários ou por quem usa esse tipo de produto. Se ela disser "agrotóxico", já parte do pressuposto que é perigoso. Sugestões: um novo defensivo agrícola (ou apenas defensivo, por ser uma conversa coloquial) ou um novo agroquímico.

O grupo pode testar suas habilidades de *Empatia* contra os 2 dados de *Empatia* de Tereza para entender que ela está tentando manipulá-los. Caso façam isso ou caso o grupo confronte Tereza acusando-a de contaminar as plantações e o córrego de forma irresponsável e cruel, ela explodirá em sua voz:

"*-Vocês não sabem de nada. Ficam dando ouvidos pra pesquisas e jornalistas. Saiam daqui imediatamente! Já! Agora! Para fora!*".

Maria Claudia também sairá da casa ao mesmo tempo, com a expressão assustada e triste. Nem Tereza e nem Nathan farão nada a respeito. A pesquisadora irá em direção ao carro e chamará o grupo para ir com ela, por que já está tarde e está chovendo. É nesse momento que acontece a seguinte cena:

"*A chuva está forte e barulhenta, mal dá para ver Cravinhos ao longe ou a mata morro acima. Entretanto, há um brilho diferente de tudo o que vocês já viram antes. É um brilho vermelho, bem intenso, como se fosse um gás bem condensado e com luz própria. Essa mancha vermelha e brilhante está saindo do meio da plantação, em faixas. E a cor de sangue, brasa e terra vai seguindo, sempre luminosa, estranha e assustadora, até o córrego logo abaixo, sendo levado pela chuva enxurrada adentro, enxurrada abaixo. Tudo ao redor do gás é mais escuro e, dessa escuridão no meio das laranjeiras, vem um som abafado do que parece ser uma máquina funcionando*".

Imediatamente Nathan irá empurrar os jovens varanda a fora e se trancará dentro do casarão com Tereza. Enquanto isso, Maria Claudia diz para o grupo entrar no carro e se afastarem. E, se na etapa anterior, durante as investigações, as personagens tiverem conversado com Percival, a situação ganha uma complicação:

"*Antes de conseguirem se decidir sobre como agir, vocês reparem em uma silhueta bem próxima à plantação. Na verdade, próxima demais. A mancha vermelha está quase tocando a perna da pessoa e o brilho faz com que vocês percebam que se trata de Percival. O jornalista, apesar de boquiaberto em horror, está alheio ao risco que corre e se mantém fotografando a enxurrada tóxica que desce para o córrego da cidade*".

No instante que as personagens se aproximarem para salvá-lo a situação ocorrerá como descrita abaixo. Entretanto, caso as personagens não tenham conversado com Percival e ele não esteja ciente de que o grupo iria lá investigar, a situação acontece da mesma forma, com a diferença de que o jornalista não estará lá para precisar ser salvo:

"*De repente, vocês percebem que as faixas vermelhas luminosas que saem da plantação estão acompanhando justamente os tubos de irrigação, como era de se imaginar. O que não se poderia imaginar é que esses tubos se movem sozinho. Mais ainda, ondulam de um lado para o outro, se desenterrando. Logo em seguida, se erguem como tentáculos longos e metálicos que sacodem no ar dispersando mais fumaça tóxica. Em instantes, os tubos cravam suas extremidades de volta ao chão e, no centro escuro da plantação, uma estrutura deformada e redonda se ergue. É feita de metais diferentes e blocos de algum mineral. Parece uma cabeça distorcida em uma careta, com uma luz vermelha saindo pelas frestas. Cada um dos tubos, na verdade, é um dos tentáculos desse monstro da contaminação. E ele se volta contra vocês, cientes de que são Encantados!*".

Se Percival estiver na cena, ele precisará ser resgatado antes que o desertor Contaminador o ataque. Caso ele não esteja, a criatura irá atacar as personagens (mais detalhes sobre o Contaminador estão no capítulo 5). Se decidirem fugir, Maria Claudia estará pronta para pisar no acelerador com força e cruzar a estrada de volta para a cidade. Mas é bem possível que as personagens escolham enfrentar e derrotar o desertor. Afinal, esse é o papel dos Encantados, proteger toda vida e toda água que compõe a Bacia Hidrográfica do Rio Pardo. E ainda tem o fato de que desertores são as principais ameaças a serem combatidas antes que cresçam e se espalhem, trazendo mais caos e sofrimento para toda a região.

De qualquer maneira, no confronto com o grupo, considere que o Contaminador tentará sempre atacar com dois tentáculos ao mesmo tempo, o que faz com que esta seja uma ação composta e ele use 4 dados (2 de um e 2 do outro), sendo a dificuldade o valor que as jogadoras e jogadores obtiverem em seus testes de habilidade. Leve em consideração, também, que por estar sozinho contra o grupo, os resultados do desertor tem uma penalidade (-2).

Para o caso de, na etapa anterior, durante as investigações, o grupo ter conversado com Amanda, é bom lembrar que ela disse que iria orar pelos jovens naquela noite. De fato, ela está fazendo isso e essa pode ser uma ajuda inesperada, caso as personagens estejam em desvantagem, feridas ou intoxicadas. Se esta for a situação, narre o seguinte evento:

"*Entre um trovão e outro, vocês ouvem um ribombar vindo das matas. Mais alto do que a chuva, é como o som de tambores africanos em festa. Entre um relâmpago e outro, vocês veem de repente a figura de um homem alto e forte, com um rosto corajoso e o corpo coberto de folhas de bananeira. Dentro de vocês algo diz que ele é um ser mágico e que está aqui para ajudar*".

O ser em questão é um Chibamba (mais detalhes no capítulo anterior) e sua presença inspira coragem aos heróis da Crônica, tanto para terminar de enfrentar o Contaminador, quanto para se afastarem do local e procurar um abrigo seguro. Seja qual for a decisão tomada, o Chibamba participarádo confronto até que termine, golpeando e jogando dados para isso.

Se ficarem até o final, o cenário que os encantados veem é o seguinte:

"*Quando o último tentáculo da criatura desaba no chão, o resto de seu corpo todo desaba junto, incluindo o que parecia ser corpo ou cabeça. A luz vermelha em seu interior vai se apagando e suas partes metálicas se desmontam. A chuva está menos intensa e vai escorrendo campo abaixo, em direção ao rio. Se por um lado as toxinas parecem estar sendo limpas, por outro lado cada uma das árvores da plantação está contaminada, assim como o solo por baixo da superfície.. No lugar da escuridão se vê o monstro derrotado, como uma aranha maligna morta. O desertor está vencido, mas seus danos permanecerão por um tempo nas águas que chegam até as pessoas no bairro do Córrego*".

Depois disso, eles podem trocar breves palavras com o chibamba, que se apresenta como um protetor e inspirador que veio com a sabedoria dos povos africanos de muito tempo atrás. E logo ele volta para a mata. Se decidirem voltar para o casarão e procurar por Tereza Correa e Nathan, as personagens irão descobrir que o carro luxuoso não está mais lá. Ela fugiu discretamente no meio do tumulto. A casa está vazia e trancada.

Uma vasculha minuciosa no local, com o apoio de um teste de *Sobrevivência* com dificuldade 11, pode revelar que as marcas do carro sobre a lama se dirigem na direção do mato no alto do morro da fazenda. Trata-se de uma área conservada. As personagens podem decidir procurar Tereza e Nathan por lá. Se assim fizerem, e o chibamba estiver presente, ele irá acompanhá-los. Maria Claudia e Percival, se estiver presente, também.

Depois de longos minutos de caminhada atolando os pés no barro, o grupo chega ao topo, nas margens da mata. E veem o seguinte:

"*O carro está parado, com metade das rodas traseiras afundadas na lama. As portas da frente abertas e os faróis ligados deixam pistas bem evidentes que o carro atolou e Tereza e Nathan fugiram às pressas, para dentro do mato. Diante disso, Maria Claudia diz:*

"-Eles fugiram e se esconderam. Não conseguiremos encontrá-los nessa mata fechada nunca, ainda mais com chuva e à noite. Mas eles não ficarão aí para sempre. Esse trabalho agora é da polícia, antes que sejam pegos pelo Dioguinho... o fantasma do assassino que morava nessas matas".

E Maria Claudia tem razão. Uma vez que o desertor foi derrotado, não há muito mais que possa ser feito pelas personagens na Fazenda Correa e nem nessa noite. Porém, há muito o que pode ser feito na próxima etapa.

QUARTA ETAPA – FIM?

Os Encantados descobriram o que estava causando a contaminação e resolveram parcialmente a situação que se apresentou. Mas ainda existem muitas questões a serem pensadas. O composto que a Fazenda Correa usava era altamente tóxico e nunca foi testado. Ele, então, precisa ser analisado pelo INCRAPA para que se decida o que fazer com ele e com a mineração de onde ele foi extraído. Porém existe um outro fato importante nessa história: o composto só contaminou as pessoas do Bairro do Córrego porque a água que eles recebem para uso diário não é totalmente tratada. Então, o prefeito Ricardo Costa precisa lançar um olhar sobre essa questão.

Comentado [E32]: Teria N outras questões para problematizar, além das que foram citadas aí embaixo. Uma delas é que os Encantados descobriram sobre os contaminantes, só que resolveram a situação parcialmente, de forma imediata, por conta da urgência.
Porém, creio que os jogadores trarão essas e outras questões que estão implícitas.

E isso implica muito mais do que o bairro. Esse composto tóxico não deveria jamais ter sido jogado no tal córrego. É necessário que se faça fiscalizações mais firmes nas grandes propriedades rurais da região e que se corrija isso o mais rápido possível. Afinal, é provável que mais substâncias perigosas estejam correndo pelo córrego e, a partir daí, chegarão ao ribeirão Preto e de lá para o rio Pardo, contaminando dezenas de municípios e cursos de água. Se isso acontecer, a fauna e flora de toda a região ficará deserta como as plantações da Fazenda Correa.

Falando na fazenda, cabe também refletir sobre a origem dos produtos que as pessoas estão consumindo. As laranjas Correa não eram boas para a saúde e, definitivamente, também não eram boas para a sociedade de baixa renda e de pequena agricultura. Além disso tudo, ainda tem o fato de que agora Tereza Correa e Nathan são foragidos. Percival fará um bom trabalho tentando informar e conscientizar as pessoas através de seu jornal. Maria Claudia também irá começar uma campanha de alertas.

Discutidas essas questões todas, é bem provável que os heróis decidam visitar o amigo Cristiano e ter notícias sobre o estado de saúde dele. Você pode encerrar essa Crônica com a seguinte descrição:

"*Assim que soube que vocês estavam indo para o hospital, a enfermeira Catarina foi esperá-los na porta. Ela não para de sorrir enquanto conduz vocês pelos corredores*

até o quarto onde seu filho está se recuperando. Ele já está em segurança e deve ter alta muito em breve. Quando vocês entram os olhos dele brilham. Seu cabelo e rosto, já com traços de que em breve se tornará adulto, lembra muito o rosto de Catarina. Mas o que realmente mais chama a atenção de vocês é uma presença mágica em torno dele. Cristiano sobreviveu à intoxicação e retornou encantado pelo mekarô do macaco-prego. Agora ele faz parte da turma e vai adorar ouvir as aventuras que vocês viveram!".

"Rio adentro, rio abaixo" foi uma crônica introdutória, uma forma de apresentar aos jogadores um pouco do universo onde as histórias de *Encantados do Rio Pardo* são contadas e jogadas, quais tipos de situação podem acontecer, quais personagens podem ser encontrados e como é o clima de identificar problemas e conflitos ambientais e como iniciar a solução deles. Tomara que a experiência tenha sido bem divertida para você e seu grupo. Mas as aventuras continuam, há muito o que se aprofundar e mais questões para aprender e discutir.

Quem financia a INCRAPA? Quais são as condições de trabalho dos funcionários da Fazenda Correa? Como é a mineração de onde se extraiu a substância tóxica? Onde foram parar Tereza Nathan? Dizem que se perderam no Morro do Dioguinho, dizem que foram vistos em Caconde. Não se sabe ao certo essas respostas, como se vê. Mas muitas dessas perguntas cabem mais à polícia e aos agentes governamentais do que aos encantados e encantadas.

Os personagens devem estar mais interessados nos cursos de água que levam ao rio Pardo. E aqui há uma sugestão e como seria uma nova crônica. Ela tem um clima que envolve mais ação e emergência, o que dá uma nova sensação para o grupo poder pensar e conversar. Entretanto, ao invés de detalhar toda a crônica e suas possibilidades narrativas, será apresentado um esqueleto para que o MC tome por base e desenvolva suas habilidades de descrição e crie seu próprio estilo e ritmo.

Possível nome da crônica: "Rio afora, rio acima"

Temas: Resgate de pessoas feridas, perdidas e isoladas, bem como reparo de danos.

Clima: Aventura e ação.

Inspiração: Notícias recentes sobre represamento e escoamento de água, má destinação de resíduos e enchentes.

Local e época: Ribeirão Preto, no início do verão, quando as chuvas são frequentes e fartas.

Principais personagens coadjuvantes:

Antonio Pineda – é um homem alto e forte, com a barba muito bem feita e vestindo roupas sociais impecáveis. Ele é um empreiteiro com a proposta de privatizar o escoamento do ribeirão Preto. Para isso, ele iniciou, com uma suspeita autorização da prefeitura, obras de nas margens do rio, fazendo com trechos de mata sejam cada vez mais recuados dando lugar a calçamentos impermeabilizantes. Além disso, as obras tem gerado mais lixo do que é capaz de ser destinado. É mais possível encontra-lo nas áreas mais seguras da crônica, como próximo a represa ou avenida, no início da crônica, e em audiências públicas na câmara dos vereadores e coletivas de imprensa.

Dona Aparecida – é uma antiga moradora do bairro Vila Virgínia. Hoje aposentada, vive só com seu cachorro Rex. É a presidenta da associação do bairro e tem incessantemente feito denúncias sobre as irregularidades da obra de Antonio e o descaso da prefeitura com o recolhimento de lixo nas margens do ribeirão Preto e a falta de manutenção nas barragens para assoreamento. Ela será encontrada nas etapas de maior ação e risco da crônica, especialmente durante a enchente e logo após.

Iaras – há muito tempo não se tem notícias de sereias e afins na cidade, talvez nunca tenha tido de fato. Mas isso não significa que elas não estejam aqui. Ou ao menos estivessem até pouco tempo. Com o acumulo de sujeira nas águas e as obstruções ao assoreamento, elas pouco a pouco tem seguido para outras cidades e matas da região. Porém, isso não impede que o grupo ocasionalmente as encontre em diferentes momentos e lugares da Crônica.

Estrutura:

PRIMEIRA ETAPA – Ponto de parada

O grupo de Encantadas e Encantados podem ter seguido pelo córrego ribeirão preto desde Cravinhos. Ou podem ter consultado mapas e trajetos de água da região. De qualquer maneira, um primeiro ponto de interesse logo se descobre sendo a barragem Santa Tereza, nos limites da cidade de Ribeirão Preto. O grupo não terá muita dificuldade

para chegar até lá e ter acesso à represa. Ela fica em uma região de mata de onde se vê parte da cidade. A situação da represa é seríssima. Há um acúmulo de lixo preso nas barragens, vindo de esgotos e outros escoadouros. Também chama a atenção que todo o trajeto até a represa, e também a partir dela, se dá por calçadas e avenidas que margeiam e estreitam o córrego ribeirão Preto, impermeabilizando o solo com concreto, aço e vidro. Isso fica especialmente evidente nesse período de chuvas intensas.

SEGUNDA ETAPA – Transbordamento

Não demora para que o grupo perceba que o risco da água não é apenas a toxicidade que veio do pomar da Fazenda Correa e que contamina toda a água, mas também do inevitável transbordamento que se aproxima. A água irá ultrapassar a barragem e seguir pelo córrego, inundando-o. Em pouco tempo a força da água começa a romper as margens da represa e do ribeirão, avançando pelas ruas e se infiltrando por entre as construções.

TERCEIRA ETAPA – Situação de emergência

Especialmente a região da Vila Virgínia e do Centro de Ribeirão Preto se veem atingidas por uma cheia que causa dano em comércio, perda de carros, obstruções de caminhos e desaparecimento de pessoas. Os danos urbanos são ainda mais agravados pela sujeira e contaminação que chega em áreas públicas a partir do transbordamento. É acionada a Defesa Civil e declarado estado de emergência. Pessoas estão isoladas em lugares perigosos ou feridas, precisando de locomoção e cuidados imediatos. Cabe ao grupo de Encantadas e Encantados, colaborar com a dona Aparecida e outros moradores locais, na restituição da ordem e da segurança diante dessa tragédia.

QUARTA ETAPA – Ponto de partida

Nenhum Desertor será encontrado na região para ser enfrentado, porém, isso não impede do grupo precisar lidar com ameaças ainda maiores. Além do apoio e amparo aos danos materiais e pessoais, as Encantadas e Encantados podem muito bem perceber a importância de regularizar as obras da cidade, se juntando a sociedades civis com a associação de bairro e cobrando de órgãos fiscalizadores e municipais, que vistoriem as necessidades e métodos da construção de calçadas que estreitem o córrego, bem com quais as intenções e envolvimentos de Antonio Pineda por trás disso tudo. Aqui, a direção

é muito mais voltada para o diálogo, reflexão e ativismo engajado. Talvez não haja uma solução imediata, mas há um ponto de partida.